SNEAKER BUNKO

604-6
500

RPGリプレイ
ロードス島戦記 II

原案／安田 均
作／水野良とグループSNE

角川スニーカー文庫

ISBN4-04-460406-1 C0193 P500E 定価500円
(本体485円)

水野 良

●略歴＝一九六三年、大阪生。立命館大学法学部卒。大学在学中より、ファンタジー世界、そしてあらゆるゲームに没頭し、各誌においてゲームの紹介などの執筆を始める。
血液型A、蟹座。趣味はもちろんゲームで、パソコン、ボードゲームから、パチンコ、競馬、ビリヤードと、その幅は広い。

RPGリプレイ
ロードス島戦記Ⅱ

〝呪われた島〟ロードス。この地にはかつて魔法によって栄えた王国があった。古代王国と呼ばれるその王国は、強力な五つの魔法の宝物によって当時の人々を圧政下においていた。〝太守の秘宝〟の名でその宝物は知られている。その秘宝は、現在、最強の魔獣であるエンシェント・ドラゴンが守護しており、人の目に触れることさえなかった。だが、その秘宝を手に入れようとする不敵な企みが密かに進行しつつあった！　そこに、偶然にも立ちはだかることになったオルソンたち六人の冒険者の運命は——

テーブルトークＲＰＧを誌上で再現するリプレイ版ロードス島戦記第２弾、ここに参上!!

イラストレーション／出渕裕
カバーデザイン／沢田昭彦

角川文庫
水野　良作品集

ロードス島戦記
灰色の魔女

ロードス島戦記 2
炎の魔神

ロードス島戦記 3
火竜山の魔竜(上)

ロードス島戦記 4
火竜山の魔竜(下)

ロードス島戦記 5
王たちの聖戦

ＲＰＧリプレイ
ロードス島戦記Ⅰ

ＲＰＧリプレイ
ロードス島戦記Ⅱ

ＲＰＧリプレイ
ロードス島戦記Ⅲ

カバー　旭印刷

RPGリプレイ

ロードス島戦記 II

原案＝安田 均

作＝水野 良とグループSNE

角川文庫 8055

Buchi

RPGリプレイ

ロードス島戦記 II

原案＝安田 均

作＝水野 良とグループSNE

角川文庫 8055

はじめに

安田　均

本書は好評をいただいた『RPGリプレイ　ロードス島戦記I』の続編にあたる。

ここでのリプレイというのはIでも説明してあるように、テーブルトークのRPG（ロールプレイング・ゲーム）を、実際のプレイをもとに会話と説明とで構成しなおしたものだ。もともとは、ゲームの遊び方がよくわかるということでとられるハウツー・タイプの表現方法といってよいだろう。テーブルトークのRPGが、多人数で会話を中心におこなうゲームということで、実際のやりかたが初心者にはもうひとつわかりにくいということから、考え出された方法だ。

だから、ここでは「ロードス島戦記RPG」というテーブルトークのルールを使って遊んだ結果が書かれている（ルールは『ロードス島戦記コンパニオン』という本に載っている）。ごらんになってもわかるように、ゲームの最初のキャラクターの登場のさせかたから、そのキャラクターが事件に巻き込まれていくようす、戦闘や冒険、そして、ストーリーの展開のしかた

などが、読んでいくとわかるようになっている（はずである）。
とは言っても、本書はゲームの説明だけを書いた本ではない。Ⅰでも書いたが、このリプレイはふつうのRPGのハウツー・タイプとは少々ことなっている。単なる説明中心のリプレイにはない、読むだけで楽しめる、ストーリー性のあるリプレイも目指したつもりだからだ。
ところで、この『RPGリプレイ　ロードス島戦記Ⅱ』では、Ⅰといくつか変ったところもあるので、そのあたりを説明してみよう。
まず、ここでの冒険がレベルのちょっと上がったキャラクターたち（3レベルから）で行なわれていることである。ごぞんじのように、RPGではキャラクターは成長して強くなる。「ロードス島戦記RPG」でもこうしたレベル制はルールにあるので、いくつか冒険を重ねたキャラクターは成長し、そのレベルに合わせた冒険を楽しむことになる。これまでの、RPGの説明書や解説本はこの辺り、入門的な1レベルでの冒険のことは詳しく書いてあっても、そこそこレベルが上がってからのことにはあまり触れていなかった。本書はその辺り、中級レベルのキャラクターの冒険譚であり、これまでにない部分をカバーしてあるので、そのおもしろさが満喫できるのではないだろうか。戦士は強くなって攻撃力が上がり、魔法やアイテムも高度なものが登場する。また、ストーリーもそれにあわせて、より複雑なものに変っていく。本書には最後に、そうしたルールでいくつか添加したことも載せてあるので、参考にされたら、ますます楽しみが増えるのではないかと思う。

もう一つの特徴は、これが「ロードス島戦記」のゲームということで、小説版ともちょっとちがった形でかかわっていることである。本書リプレイの原型は、『月刊コンプティーク』誌に一九八七〜八八年に連載されたものだが、ちょうどそのころから水野良は、ゲーム世界のロードス島をもとに、もともと自分の温めていた小説世界のストーリーを発表し始めた。それが小説『ロードス島戦記』だが、小説のほうはもちろん作者の主張があり、内的一貫性も必要なので、それ自体でひとつながりとなり、完結している。

一方、ゲーム・リプレイのほうは、背景こそ継続しているが、このIIのように時代がとべば、キャラクター自体も変え、ゲームを一新して遊ぶのがふつうである（前の中心キャラクターのレベルが上がりすぎているという理由もある）。

だから、本書では小説版やリプレイIのようにパーンやディードリットが中心キャラクターとして活躍するものにはなっていない。その代わり、オルソンやマールといったあらたな魅力的なキャラクターがプレイヤーの手によって大活躍をする。もちろん、スレインなどIのキャラクターも背景に彩りを与えてくれている。

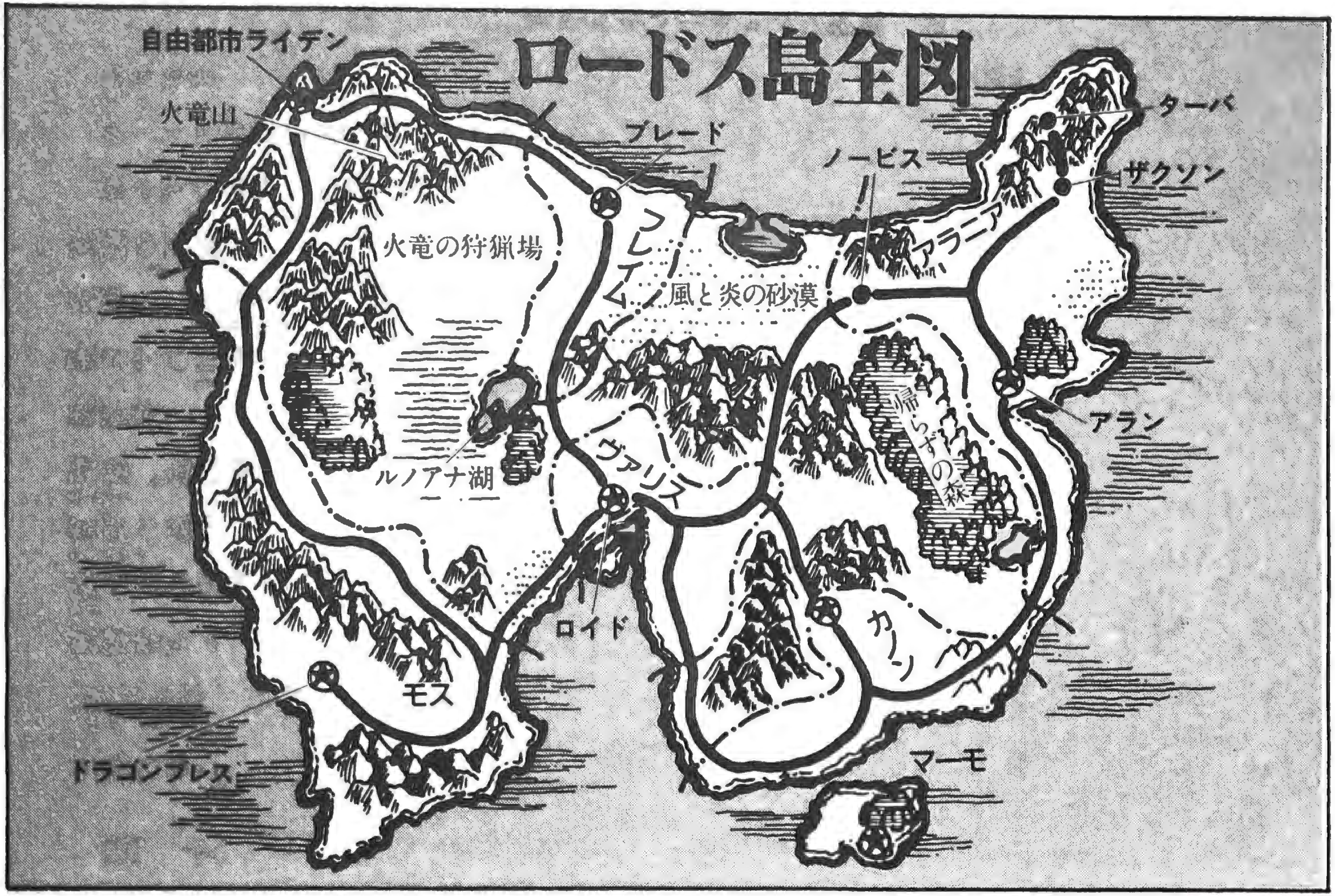
ちなみに、本書『RPGリプレイ　ロードス島戦記II』は小説版では第三〜四巻にあたる。Iでも書いたが、ゲームと小説というのは、それぞれが相互を補うようなところがある。この二つを見比べていただくのもおもしろいだろう。

なお、本書についても、プレイしてもらったグループSNEのメンバー、『月刊コンプティーク』編集部の吉田隆、久木敏行両氏に感謝したいと思います。

目次

はじめに　三
"樫の木亭"の戦い　九
冒険者ギルド　三八
囚われの冒険者　六〇
青竜の島で　八一
帆船"海の鷹"　一〇一
勇者集う　一三五
帰らずの洞窟　一四五
決戦!　火竜山　一六八
支配の王錫　一八八
帰らずの森のフェアリー　二〇五
ロードス島戦記RPGルールセクション　二四五
あとがき　二五四

イラストレーション／出渕　裕


ロードス島全図
自由都市ライデン
火竜山
ブレード
ノービス
ターバ
ザクソン
火竜の狩猟場
フレイム
風と炎の砂漠
アラニア
ルノアナ湖
ヴァリス
帰らずの森
アラン
ロイド
カノン
モス
ドラゴンブレス
マーモ

セッション1

“樫の木亭”の戦い

冒険者、プレイヤーに配られること

前回のキャンペーンが終了し、およそ十か月がすぎていた。もちろん、そのあいだロールプレイング・ゲーム（以下、RPGと略す）を遊んでいなかったわけじゃない。1回だけの冒険シナリオや、数回連続のミニ・キャンペーンは何度も行なっていた。

そして、ふたたび新たなキャンペーンを行なうべく、ゲームマスター（以下、GMと略す）の家にプレイヤーが集められた。人数は5人、それぞれ愛用のダイスと筆記用具、そして自前の「ロードス島戦記・コンパニオン」を持参である。もちろん、お菓子や飲み物も忘れてはいない。会話をなめらかにするには、必需品ともいえるからだ。さて、プレイの態勢は万全。あとはゲームマスターがプレイの宣言を行なうだけとなった――

GM それじゃあ、新しいキャンペーンを始めるよ。

プレイヤーA はいはい。キャラクター・シートは持ってきているし、どんなキャラクターを作るかも決めてきているよ〜ん。

GM あ、ごめんね。今回はこっちでキャラクターを作っているんだ。

プレイヤーB プレロールド・キャラクターというやつだな。

プレイヤーC ということは、もしかして、もしかすると、もしかしますねぇ。

GM そう、そのもしかしてだよ。

プレイヤーD クリスタニアの第二部をはじめるんだ。

GM ちがわい！　ロードス島戦記の第二部をやりなおすんだい。ロードス島戦記の第二部を。

プレイヤーB ああ、むかし闘（たたか）うパソコン雑誌『月刊コンプティーク』に連載（れんさい）されていたあれだな。

GM それを第一部と同じように、ロードス島戦記RPGのルールを使ってプレイしなおそうというわけさ。もちろん、細かいシナリオなんか変えるつもりでいるから、ストーリーを覚えているという酔狂（すいきょう）な人でもじゅーぶんに楽しめるはずだよ。

プレイヤーE なんでもいいから、早くやりましょうよ。

GM じゃあ、キャラクターを選んでちょ。前のキャンペーンの時にも参加してくれてた人は、

同じキャラクターを選んでね。

かくして、テーブルの上にキャラクター・シートが広げられ、それぞれが奪いあうようにキャラクター・シートを選んでいく。そして、未記入となっている生命点と精神点をルールに従って決め、あらかじめ与えられていた所持金で買物などを始めていく。

今回のキャンペーンは、1レベルから始めずに、最初から全員3レベルでプレイを始めることにした。特殊なアイテムは与えていないけど、レベルが高い分、所持金は多い目に渡してある。だから、装備もひととおりは揃うはずで、プレイヤーたちはふだんは買わないようなアイテムの類まで嬉しそうに買い求めている。

キャラクター・メイキングは、RPGの最初の醍醐味だ。頭の中で思い描いていたキャラクターが、シートの上でできあがっていくのだから、当然だろう。もっとも、サイコロは言うことを聞いてくれないので、思いどおりのキャラクターはなかなかできないから、数値を書きこんでいくあいだに、キャラクターのイメージがすこしずつ変化していく。時には、イメージとはまったく違うキャラクターができあがることがある。でも、投げやりにはならないこと。せっかくできた自分の分身だ。大事にプレイしていくうちに、絶対に可愛くなってくるはず。

今回のプレイヤーたちは、最初からキャラクターを決められたわけだけど、それでも連載時の記憶を掘り起こしながら、どうプレイしていこうかと思いめぐらせている様子。そんなこん

ウォリアー
オルソン

ふだんは大人しいが、怒ると手がつけられない性格という設定のウォリアー。ロードス島ではこういう人間を狂戦士（バーサーカー）と呼んで、たいへん恐れている。

COMPANION

キャラクターシート I

名前	オルソン	種族	人間
クラス	ウォリアー	性別	男
レベル	3	年齢	20

筋力（ST）	14	攻撃スキル（FS）	71
耐久力（EN）	11	防御スキル（DE）	26
敏捷度（AG）	15	盗賊スキル（TS）	58
知力（IN）	7	魔術スキル（MS）	14
幸運度（LU）	12	抵抗力（RE）	38
魅力度（PB）	14	集中力（CN）	38
生命力（LP）	27		
精神力（MP）	13		

キャラクターシート II

武器	ロングソード	FS	71	ダメージ	D6+4
武器		FS		ダメージ	
武器		FS		ダメージ	
防具	プレートメイル	AV	8		
盾	ラージ・シールド	DE修正	+1/2		

シーリス

ウォリアー

自称、貴族の娘という女性ウォリアー。容姿はいいが性格は過激で、怒らせるとオルソン以上に恐い。この手のタイプが男泣かせであるのは、ロードス島でも変わらない。

COMPANION

キャラクターシート I

名前	シーリス
クラス	ウォリアー
レベル	3
種族	人間
性別	女
年齢	18

筋力 (ST)	15	攻撃スキル (FS)	61
耐久力 (EN)	9	防御スキル (DE)	22
敏捷度 (AG)	16	盗賊スキル (TS)	52
知力 (IN)	10	魔術スキル (MS)	15
幸運度 (LU)	14	抵抗力 (RE)	38
魅力度 (PB)	15	集中力 (CN)	37
生命力 (LP)	25		
精神力 (MP)	16		

キャラクターシート II

武器	ロングソード	FS	61	ダメージ	D6+4
武器		FS		ダメージ	
武器		FS		ダメージ	
防具	プレートメイル	AV	8		
盾	ラージ・シールド	DE修正	+12		

ウォリアー
マール

大陸から渡ってきた草原の小人族、グラスランナーの若者。歌って踊れるウォリアーをモットーにしている。白兵戦を好まず、短剣投げを得意技としている。

COMPANION

キャラクターシートⅠ

名前	マール
クラス	ウォリアー
レベル	3
種族	グラスランナー
性別	男
年齢	25

筋力 (ST)	10	攻撃スキル (FS)	69
耐久力 (EN)	12	防御スキル (DE)	28
敏捷度 (AG)	17	盗賊スキル (TS)	62
知力 (IN)	8	魔術スキル (MS)	15
幸運度 (LU)	15	抵抗力 (RE)	44
魅力度 (PB)	15	集中力 (CN)	44
生命力 (LP)	27		
精神力 (MP)	17		

キャラクターシートⅡ

武器	ショートソード	FS	55	ダメージ	D6+2
武器	ボウ	FS	55	ダメージ	D6
武器	ダガー	FS	55	ダメージ	D6+2
防具	レザー	AV	4		
盾		DE修正			

フォース
スカウト

超絶美形のスカウト。しかし、それは容姿だけのことで、性格はひょうきん。傍観者に徹することがスカウトの美学だと信じていて、積極的に行動することはほとんどない。

COMPANION

キャラクターシートⅠ

名前	フォース	種族	人間
クラス	スカウト	性別	男
レベル	3	年齢	25

筋力 (ST)	11	攻撃スキル (FS)	39
耐久力 (EN)	11	防御スキル (DE)	21
敏捷度 (AG)	18	盗賊スキル (TS)	78
知力 (IN)	10	魔術スキル (MS)	17
幸運度 (LU)	14	抵抗力 (RE)	42
魅力度 (PB)	16	集中力 (CN)	40
生命力 (LP)	20		
精神力 (MP)	20		

キャラクターシートⅡ

武器 ショートソード	FS 39	ダメージ D6+2
武器 ボウ	FS 39	ダメージ D6
武器	FS	ダメージ
防具 レザー	AV 4	
盾	DE修正	

ソーサラー
セシル

クレバーなソーサラーを目指しているが、口が悪いのが仇になっている。しかし、女性みたいな顔だちは異性にも（そして一部の同性にも）人気が出そう。

COMPANION

キャラクターシート I

名前	セシル	種族	人間
クラス	ソーサラー	性別	男
レベル	3	年齢	21

筋力（ST）	7	攻撃スキル（FS）	23
耐久力（EN）	18	防御スキル（DE）	20
敏捷度（AG）	9	盗賊スキル（TS）	46
知力（IN）	15	魔術スキル（MS）	57
幸運度（LU）	10	抵抗力（RE）	34
魅力度（PB）	11	集中力（CN）	43
生命力（LP）	27		
精神力（MP）	34		

キャラクターシート II

武器	ダガー	FS	23	ダメージ	D6+2
武器		FS		ダメージ	
武器		FS		ダメージ	
防具	ローブ	AV	1		
盾		DE修正			

シャリー

プリースト

ノンプレイヤー・キャラクターの女性キャラクターで、戦いの神マイリーに仕えるプリースト。おくゆかしい女性だと思われがちなのは、単に口数が少ないからである。

COMPANION

キャラクターシートⅠ

名前	シャリー
クラス	プリースト
レベル	3
種族	人間
性別	女
年齢	25

筋力 (ST)	10	攻撃スキル (FS)	44
耐久力 (EN)	14	防御スキル (DE)	24
敏捷度 (AG)	6	盗賊スキル (TS)	19
知力 (IN)	16	魔術スキル (MS)	44
幸運度 (LU)	13	抵抗力 (RE)	40
魅力度 (PB)	16	集中力 (CN)	36
生命力 (LP)	23		
精神力 (MP)	29		

キャラクターシートⅡ

武器	ウォーハンマー	FS	44	ダメージ	D6+2+1
武器		FS		ダメージ	
武器		FS		ダメージ	
防具	チェインメイル	AV	6		
盾	ミディアム	DE修正	+8		

なで、10分もしたころには、キャラクター・シートの空欄が完全に埋まっていた。
GM　キャラクター・シートが完成したなら、順番に自分のキャラクターを紹介していってちょ。これからは、キャラクター名で呼んでいくからね。
プレイヤーA　えーと、僕のキャラクターはウォリアーのオルソン君です。ふだんはおとなしいけど、切れると恐いのは前回と同様です。
プレイヤーD　あいかわらずのバーサーカーなんだね。こっちは、スカウトならぬウォリアーのマール君。本当にスカウトでなくていいんだね。
GM　いいんです。スカウトはひとりいるから。
プレイヤーC　じゃんじゃんじゃ～ん。そのスカウトのフォースです。女嫌いの優男。金も力もありません。
マール　なるほどね。じゃあ、ウォリアーのマール君だ。ロードス島では珍しいグラスランナー。歌う、踊る、短剣を投げる。
GM　今回からは僕の特別ルールで、飛び道具にもダメージボーナスが追加できることになりました。クロスボウを除いては、攻撃回数も接近戦と同じだよ～ん。
マール　ラッキー！
プレイヤーB　ニューハーフのソーサラー、セシル・ファーレンスだ。バーサーカーはオルソ

ン１人で十分なので、オレは真面目にいくからね。
プレイヤーE　最後はもちろん紅一点の女戦士シーリスさん。過激な性格はわたしの性にあいませんが、せいいっぱい努力してがんばります。
GM　地のままでけっこうですよ（イメージどおりだから）。――という５人のメンバーでキャンペーンを始めま～す。

今回はキャラクターが３レベルからはじまる中級の冒険。GMもプレイヤーもそこそこゲームになれている。こんなときは、自分たちに合うように元のルールを直すこともよくある。ハウスルールと呼ばれるものだが、仲間うちで遊ぶときは、もちろんOK。ここでは飛び道具の追加ダメージについてだが、巻末にそれらをまとめてあるので、そちらも読んでほしい。

冒険者たち、〝樫の木亭〟で昼食をとること

オルソン　ウォリアーが３人に、ソーサラーにスカウト。う～ん、いびつなパーティー構成だなぁ。シャーマンとプリーストがいないのか。まあ、NPCであの人が加わるだろうけど。
マール　シャーマンはいなくてもなんとかなるはずだよ。それより、ロードス島の現状を教えてよ。

GM そうだね。君たちのいる場所は自由都市ライデン。時代は前回のキャンペーンから5年後という設定だ。5年前に争われた英雄戦争は灰色の魔女カーラの目算どおり、痛み分けの格好になっていて、今はヴァリス、マーモ、フレイムの各王国とも自国の立てなおしに懸命といったところ。しかも、戦の炎は各地に飛び火しており、千年王国アラニアでは先の国王暗殺劇の後、王位継承者の資格を持つ王弟ラスター公爵とノービス伯アモスンとがまっぷたつに分かれ争っている。山国モスでも、ドラゴンスケイル太守ヴェーナーが反乱を起こし、先のモス公王をドラゴンブレスの王城にて討ちとり、王位宣言。元から結束の緩かった各公国の太守たちは、これを機会にと争いをはじめ、戦国の様相を見せている。

マーモは絶対的なカリスマを誇った皇帝ベルドを失い、4人の有力者たちによる後継争いが水面下で激しく行なわれている。ヴァリスも英雄王ファーンを失い、王女フィアンナが国王代理にあり、争いで荒廃した国内の復興に懸命の努力をしている。近々、新王が誕生するという噂もある。

マール うひゃあ、悲惨だねぇ。ところで、僕たちは互いに知りあいでいいの？　前回のキャンペーンのとおりだと……

GM よく覚えていたねぇ。実は今回も、まだみんなは冒険仲間になっていない。かくして、ここに一軒の酒場の登場とあいなるのでありました（といって、酒場の見取図を取りだす）。

シーリス へぇ、変わった造りの酒場ね。

GM　でしょ。この店はライデンに数ある酒場の中でも老舗(しにせ)に入る有名な酒場で、建物の中央に一本の樫(かし)の木が生えていることから、〝樫の木亭(てい)〟の名前で呼ばれ親しまれている。この樫の木にはいわれがあって、むかしむかしひとりの賢者(けんじゃ)が、お金も持たずに飲み食いしたあげく、代金代わりに木の実をひとつ差しだした。シャレの分かる当時の主人は、木の実を受けとり、事もあろうに店の真ん中に植えた。すると、木の実はたちまち育ち、屋根をも突き破って見る見る大木になってしまった。しかし、それ以後、この酒場は不思議なくらいに客が入るようになって、店の主人はたいそう裕福(ゆうふく)に暮しましたとさ。めでたし、めでたし。

フォース　日本昔話(むかしばなし)みたいですねぇ。

セシル　何代か前の主人が、店の宣伝(せんでん)のためにでっちあげたに決まってるさ。

シーリス　夢(ゆめ)がないわねぇ。わたしは、ロードス島における前衛的(ぜんえいてき)な建物とでも解釈(かいしゃく)しておきますわ。

セシル　そっちだって夢がないと思うぞ。

GM　はいはい、まだ顔見知りでないんだから勝手に話をしないこと。さて、見てもらって分かるとおり、テーブルがあちらこちらにある。カウンターはここ。ちょうど昼食時ということもあって、言い伝えのとおり、店内はたいへん混雑(こんざつ)している。君たちも昼飯を食べようとこの店にやってきた冒険者(ぼうけんしゃ)という設定だ。各自、好きな場所についていてちょ。ただし、2階席だけは訳(わけ)あってダメ。

オルソン　それじゃあ、2階からいちばん遠い場所に座ろうかな。

シーリス　せこいわねぇ。

セシル　オレはカウンターに座る。酒は頭の働きを鈍らせるので、果汁でも飲んでおく。

マール　こっちもカウンターだ。酒は強いんだけど、子供と間違えられて、断られてしまったマール君なのさ。

フォース　そりゃ、不幸ですねぇ。僕は女にも間違えられないし、お酒ぐらいでは明晰な頭は狂いませんからね。華麗にワインでも飲んでおきます。テーブルは樫の木のこちら側。

セシル　キザな野郎。

シーリス　わたしは、フォースとは樫の木を挟んで反対側のテーブルについておくわ。飲むのはもちろんお酒。炭酸入りのロゼ・ワインがあれば嬉しいんだけどなぁ。

GM　炭酸飲料はさすがにないね。ロゼ・ワインは僕も好きだからあることにしよう。これで各自の配置が決まったね。えーと、酒場の中で目立つのは、やはり船乗りの姿だね。それから、冒険者の姿も目立つ。冒険者といっても、正義の味方といった感じではなく、雰囲気は悪い。まるでゴロツキみたいな印象を受ける奴らが多い。特に目立つのは、入口を入って左側奥のテーブルを占領している一団だ。黒ずくめの騎士を中心に、ソーサラーっぽいのやプリーストふうなのか、7人ほど集まっている。

フォース　げっ、まさか。

GM　はいはい、余計(よけい)な詮索(せんさく)はしないこと。プレイヤーが持っている知識はぜ～んぶ忘れようね。

フォース　分かりました。

GM　素直(すなお)でけっこう。それじゃあ、君たちが思い思いに昼食を取っていると、1階奥(おく)のテーブルでちょっとした揉(も)め事が起こるんだ。

セシル　きたきた。

シーリス　やっぱり近くで起こったわね。

オルソン　僕は遠い、予想どおりだよ～ん。

GM　どうやら、食事に異物が入っていたとか入っていなかったとかで、店員と客とが揉めているようだ。客はゴロツキふうの冒険者(ぼうけんしゃ)。店員も荒くれ者の扱(あつか)いには慣(な)れているらしく、言いがかりだと受けて立っている。

シーリス　いつの時代にもいるもんねぇ。

GM　でも、僕は本当にゴキブリ入りのラーメンを食べさせられたことがあるよ。その時の店員の態度がまた悪かったんだ。

マール　脱線(だっせん)しちゃダメだよ。揉め事のほうはどうなったの？

GM　ふたりの問答は口論となり、やがて客の怒りは爆発(ばくはつ)した。もちろん、言いがかりなのは、誰(だれ)よりも本人が知っているから、おそらくあらかじめ予定された行動なのだろう。「代金は絶

対にもらうぞ」と一歩も引かない店員の首に、ロングソードの一撃を見舞い、みごとそれを跳ねとばした。「代金がわりに受けとりな」と、男は不気味な笑いを浮かべる。——さて、みんなの反応は？

セシル　もちろん、怒る！　オレは邪悪な者は容赦しない主義なのだ。しかし、戦い方はあくまでクレバー。相手に他の仲間がいないか観察する。

GM　文句がある奴ぁかかってきな、と男は酒場を見渡して恫喝する。この恫喝に酒場でくつろいでいた一般市民は悲鳴をあげながら、一部にはラッキーとか叫びながら、玄関へと殺到する。と、シーリスのそばでくつろいでいた神官ふうの女性が、毅然と立ちあがって、「不意打ちとは卑怯でしょう。正当な戦いに対する冒瀆です」と、傍らに置いてあったウォーハンマーを右手でつかみ、ミディアム・シールドを左手に構える。

フォース　かっこいい。

オルソン　僕も戦うよ。他に正義の志士はいないのか？

セシル　志士というくらいなら、16人くらいはいてほしいぞ。

GM　……補足しとこうか？

セシル　いらん。

さて、キャラクターが決まったら、今度はシナリオの導入部。Ⅰのときは〃モンスターを退

治してほしい〟という〝依頼型〟だったけれど、いつもいつもこんなタイプでは飽きられる。ここのように、〝巻き込まれ型〟とか、どうしてもあるところから脱出しないといけないというような〝強制型〟なんかもある。GMはこんなところに凝るのが楽しいのだよ。

冒険者たち、正義のために立つこと

マール　ここにいる一同は戦うってことで。
GM　じゃあ、そっちは6人だね。実はこっちは11人いる。
シーリス　多いじゃない。
フォース　ええ、1人だけね。誰だ、誰が多いんだ。
GM　オタッキーな脱線はしないように。その11人の悪党どもは、酒場のあちらこちらに散らばっているんだ。えーと、オルソンのすぐ近くに2人。シーリスの隣のテーブルには、4人。そのうち1人は、どうもプリーストっぽい。もちろん、暗黒神ファラリスのね。ふたつある2階席の階段のそばには2人ずつ。右側にソーサラーっぽいのが1人いる。後はみんなウォリアーふうね。武装はレザー・アーマーにロングソードとミディアム・シールド。
オルソン　これなら勝負になりそうだ。僕は2人を引き受けるよ。
セシル　こっちは、シーリスの援護だ。すでに乱戦になっているから、〈スリープクラウド〉

は難しいだろうし、敵のソーサラーに〈スパイダーウェブ〉をかける。
ＧＭ　その前にイニシアティブ（先制権）の判定をしよう。相手が人間だから、10面ダイスの振り合いね。
オルソン　リーダーになる予定の僕が振るよ。――えーと、2。
ＧＭ　えい！　こっちは1。低レベルな戦いだったけど、そっちに軍配があがった。さて、じゃあ魔法の判定からね。セシルの〈スパイダーウェブ〉を敵のソーサラーが抵抗する。――うん、した。
セシル　しまった！　これは反撃を受けるな。
ＧＭ　次は飛び道具の人。
マール　ダガーを投げる。えーと、誰に投げよう。――プリーストだ。そっちの防御スキルは？
ＧＭ　20％。ちなみに、ウォリアーの防御スキルも同じだよ。
セシル　はは～ん。こいつら量産型だな。
ＧＭ　余計なお世話だよ。そんな詮索しないでちょ。
マール　2回攻撃して、共に命中したよ。ダメージが6発と4発。
フォース　僕もプリーストにボウで攻撃します。――えーと、失敗。
ＧＭ　ふんふん。

オルソン　敵に切りかかる。ウォリアー・レベルが3だから、2回攻撃できるね。こっちの戦闘スキルは71だから、相手の防御スキルを引いても51％の確率がある。——で、はずれと命中でダメージが8発。期待どおりだよ〜ん。
GM　はいはい。じゃあ、レザー・アーマーが4発分止めて、実際のダメージは4ね。
シーリス　わたしは、事件の張本人に攻撃を仕掛けるわ。えいっ！——2と3。
フォース　2と3?!　ちゃんとD100を振りました？
シーリス　振ったわよ。
GM　げげっ。それじゃあ、両方ともクリティカル・ヒットだ。ダメージをください。
シーリス　12と8。
GM　ありがとうございました。えーと、敵の1人が倒れた。
セシル　生命点が20以下か。たいした敵じゃないな。
フォース　なるほど、緻密に考えているわけですねぇ。
GM　ウォーハンマーの神官は、シーリスの横に進みでて、敵のウォリアーに向かって攻撃を仕掛けた。で、失敗。さて、こっちの反撃だ。
　まず、2階席からソーサラーが、逆襲の〈エネルギーボルト〉。セシル君、抵抗判定をすること。
セシル　みごとに失敗ぞ。

GM　ならば、覚悟(かくご)するんだね。――あらら、ダメージは3だ。
セシル　正義の志士は死なず。
GM　次は仲間(なかま)の仇討(あだう)ちとばかり、シーリスにウォリアーとプリーストが襲(おそ)いかかる。シーリスの防御スキルは？
シーリス　えーと、22。
GM　楯(たて)は持ってないの？
シーリス　いえ、ラージ・シールドを。
GM　じゃあ、その分も加算して、34だね。では、プリーストの攻撃から――これはスカ。続いて、ウォリアーがこれまたスカちゃん。ラージ・シールド許すまじだな。ウォーハンマーのねえちゃんへの攻撃も失敗している。さて、オルソンに2人がかりの攻撃。1回命中して、ダメージが12発。
オルソン　アーマーが8発止めて、4発分、痛い。
GM　後は2階席から2人と1人のウォリアーが駆(か)けおりてくる。次のラウンドには、接近戦をしかけてきそうだから気をつけてね。で、第2ラウンドのイニシアティブ～。
オルソン　あらよっと。――1！　最低～。

ＧＭにとって、ＲＰＧの戦闘で難しいのは、バランス（敵の力の強さ）の取り方だ。ロード

ス島戦記RPGでは、モンスターにレベルがないので、GMは何度もモンスターとの戦闘をやり込んで（1人で模擬戦闘をするのもよい）、だいたいの強さを勘でつかんでほしい。敵が人間タイプの場合は、だいたいレベルで強さの判断がつく（ここでは同じくらい）。

冒険者たち、仲間になること

GM　フォフォフォ。こっちの先攻だな。まずはセシルに向かって、敵のソーサラーがもう1回〈エネルギーボルト〉をお見舞いする。
セシル　レジスト（抵抗判定のこと）！　よし、成功したぞ。さあ、いくらでもこい。
GM　12の半分で、6発のダメージ。
セシル　まだまだ。
GM　お次はオルソンだ。命中、命中で7発と8発。
オルソン　鎧でダメージが止まったよ〜ん。
GM　プレートメイル恐るべしだな（アーマー値を下げることを検討しておこう）。シーリスにはスカ、スカ。ウォーハンマーねえちゃんにもスカスカ。それから、2階から降りてきた2人がマールとフォースに接近戦――フォースには命中して、ダメージが9発。マールにはスカ。さあ、反撃どうぞ。

オルソン　さっきと同じ奴に攻撃するよ〜ん。1回命中して、ダメージが11発。
GM　はいはい（合計して9発のダメージっと）。
シーリス　左側の敵に攻撃して、1回命中。12のダメージ。
GM　はいはい（いい目を振るなぁ）。
マール　ショートソードに持ちかえて攻撃だい。1回命中のダメージが5。
GM　アーマーが止めて1発だけ通った。
フォース　失敗しました。やっぱり、スカウトは貧弱ですねぇ。
セシル　ふたたび、〈スパイダーウェブ〉をかける。レジスト判定どうぞ。
GM　今度は失敗。敵のソーサラーは、粘性の物体に絡めとられた。
セシル　よーし、これでこっちの勝ちはみえた。
GM　はたして、そうかな？　数ではまだこっちのほうが勝ってることをお忘れなく。さて、第3ラウンドのイニシアティブ。
オルソン　今度こそっ！——うぎゃあ、また1だよ〜ん。
マール　迷惑なリーダー候補だなぁ。
GM　じゃあ、攻撃するよ。——オルソンに1回ヒット（命中）のダメージ7。シーリスに、スカスカ。マールとフォースにもスカ。ウォーハンマーねえちゃんに1回ヒットのダメージ8。ちなみに彼女は、AV（アーマー値）6のチェインメイルを着ているからね。

オルソン　反撃だよ〜ん。1回命中で、ダメージが10発。
GM　そいつは倒れた。
シーリス　2回命中。ダメージが12と12。
GM　ダメージでマックス（最大値）を振りつづけてるね。
シーリス　だって、ダイスがそう言ってるんだもの。
GM　許せんなぁ。また、1人倒れた。
マール　ダメ、2回とも失敗。
フォース　クリティカルしました。ダメージは、7発ですね。ちなみに、次のラウンドからは、防御姿勢を取りますからね。
セシル　ではダメ押しで、正義の味方の6人に〈シールド〉をかける。防御スキルに20％のボーナス。これで、当てられても知らないからな。
フォース　でも、世の中には自動的成功というものがありますからねぇ。
セシル　その時は、運が悪いとあきらめること。
GM　ウォーハンマーねえちゃんは、直接攻撃をあきらめて、魔法攻撃に切りかえた。〈ウーンズ〉をかけて、1人にダメージを与えた。で、第4ラウンド――さすがに悪党、あるかなしかの士気が崩壊して、可能な者は逃亡を試みる。不可能な者は降伏だ。「死んだあいつがみんな悪いんですよぉ。オレたちは、仲間思いのただの気のいい奴なんだよぉ」

シーリス　よく言うわ。

オルソン・逃げる奴を背中から切ったりはしないよ～ん。どうせ、雑魚なんだから逃がしてもかまわないだろ。降伏した連中は武装解除して、床に座らせる。

GM　ほいほい。完全に安全と分かってから酒場の主人が現われて、君たち正義の志士に感謝の言葉を述べる。「店は荒れましたが、殺された店員の恨みは晴らせました。あなたがたの活躍は長くこの店の伝説に留められることでしょう。もちろん、お食事代も壊れ物の弁償金もいりません。本当にありがとうございました」

フォース　先をこされてしまいましたねぇ。謝礼が貰いにくくなりましたね。

セシル　正義の志士は、謝礼などを受け取らないのだ。ハッハッハッ。

GM　そのとき、「謝礼がほしいのなら、わたしが支払おう。面白い見せ物には違いなかったからな」と声がかかる。

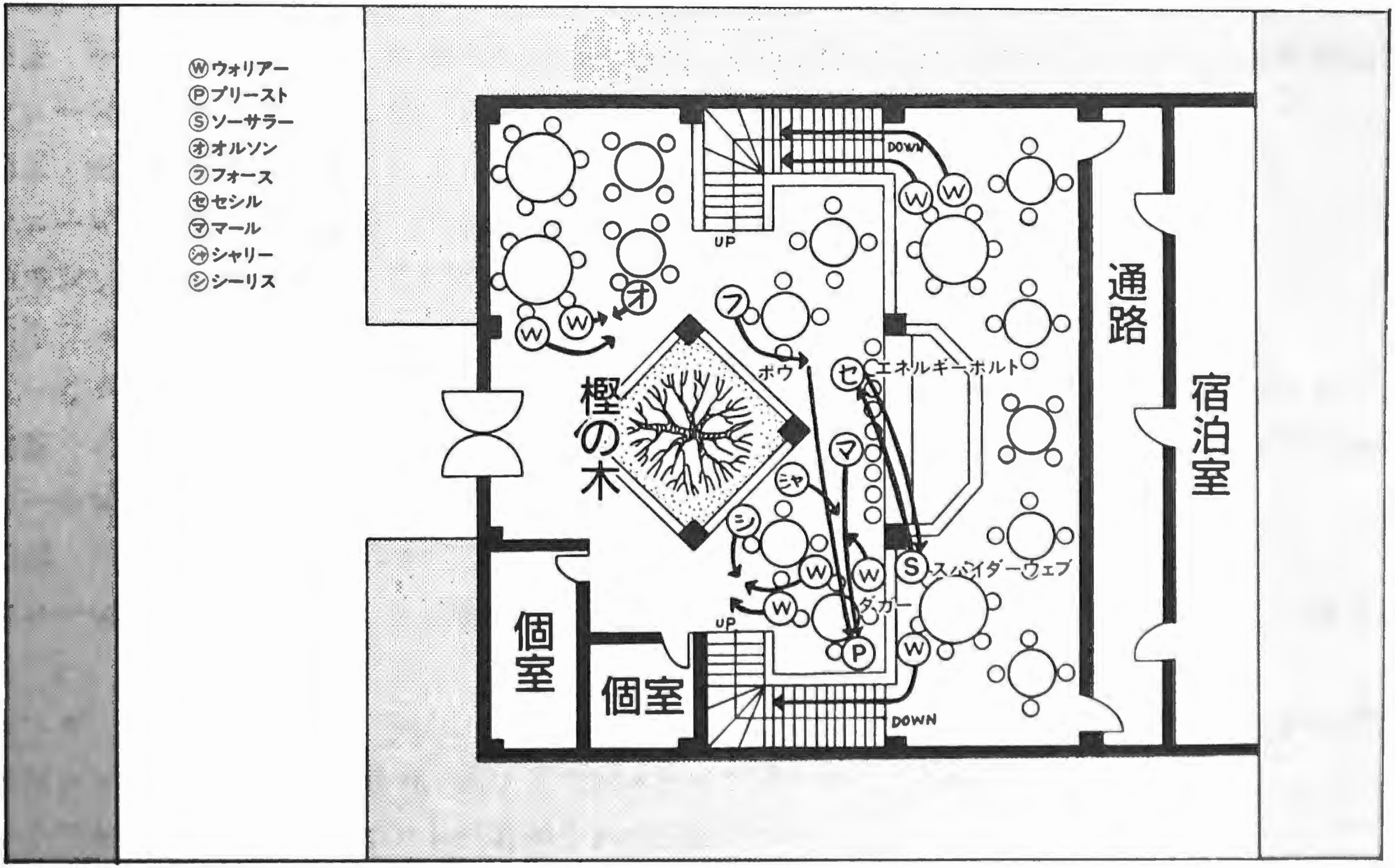
シーリス　癇に触る言い方ねぇ。立てたくもない角が立つわ。

GM　声をかけたのは、さっきの黒騎士たちだ。彼は気を悪くするな、とか言いながら、重そうな布袋をドサリとテーブルの上に置く。「この中からこちらの勘定だけは支払っておいてくれ」と言い残し、黒騎士たちは去っていく。

フォース　また、会いましょう！

GM　こらこらこら。そして、「怪我をなさった方はおられませんか？　おられましたら治療

樫の木亭・戦闘図



Ⓦウォリアー
Ⓟプリースト
Ⓢソーサラー
㋔オルソン
㋫フォース
㋝セシル
㋮マール
シャリー
シーリス
UP
DOWN
通路
宿泊室
樫の木
ボウ
エネルギーボルト
スパイダーウェブ
ダガー
個室
個室
UP
DOWN

いたしますが」とウォーハンマーねえちゃんが申しでる。
オルソン 僕がすこし。あと、セシルとフォースが怪我をしたかな。
セシル ちょっと待った。まだ、我々は仲間にはなってないぞ。名前で呼びあうのは、すこし早い。
フォース じゃあ、早いこと仲間になりましょうよぉ。こんなかたちでめぐり会ったのも何かの縁。どうです、正義を守るために一緒に旅をしませんか？
シーリス 賛成。
GM めでたし、めでたし。これで冒険者仲間が無事、結成されたね。もちろん、ウォーハンマーねえちゃんも、にっこり笑って同意するよ。そして、彼女はマイリー神に仕えるシャリーといいます、と自己紹介する。
オルソン 僕たちも互いに自己紹介しーようっと。
フォース それから、捕虜と死体から、金目の物を集めます。
GM 黒騎士たちが、置いていった褒美はどうする？
フォース もちろん、受け取ります。金に善悪はありませんからね。
GM それでは、悪党から集金した分を入れて、910GPほどあるね。これからの活動資金には、ちょうどだろ。
フォース これを元手に目指せ英雄、一攫千金！

オルソン　そんなにうまくいけばいいけどなぁ。

かくして、めでたく冒険者たち一行ができ上がった。RPGでは、一行が最初から仲が良いという形で始まることもあれば、ここみたいにきっかけをつかむことから始まるものもある。きっかけの作り方もいろいろで、GMが各プレイヤーに手紙を出すというような方法もあるし、リプレイIIIのようにプレイヤーが無理やりきっかけを作らされるというのも……

セッション2 冒険者ギルド

冒険者たち、勧誘を受けること

GM さて、続きといこう。前回は冒険仲間が結成されたところまでだったね。

マール そうだよ。僕たちの前途を祝福して、乾杯といきたいところなんだけれども、〝樫の木亭〟の中は荒れているよね。

GM そりゃあね。店員たちは片付けにかかっているけど、血の跡の掃除やら何やらで今日一日ぐらいは商売にならないだろうね。ということで、お客さんたち悪いけれども看板だよ。

オルソン 仕方ないね。他の店に移る？ 冒険のネタ探しもしないといけないことだし……

フォース 賛成。

GM じゃあ、君たちは〝樫の木亭〟を後に外に出た。外は暑い。日差しが強くて、目をまと

もに開けていられないぐらいだ。そのためか、人通りもまばらで、酒場の騒動を不安げに、しかし一部面白そうに見ていた野次馬たちもいたんだけれど、もはや影も形もなくなっている。

オルソン　酒場を探して、通りを歩く。

GM　すると、通りの向こうから数人ほどの集団があわてたように駆けてくる。

マール　目をこらして、そっちを見る。――うわっ、まぶしい。

GM　大ボケだね。でも、誰がやってきたのかは分かったよ。君たちと同じような冒険者の集団だ。治安が悪くなるのに比例して、冒険者の姿が目立つようになるのは、これロードス島の常識アルネ。

シーリス　警戒する。

GM　相手の人数は4人だ。2人はウォリアーふうで、1人はソーサラーっぽい。紺色のローブを着た痩せた男で、荒い息をしている。それから、もう1人は真っ白な神官衣を着たプリースト、この人は女性で、漆黒の髪を乱しながらソーサラーと並ぶように駆けている。

シーリス　まだまだ警戒しておく。

GM　じゃあ、4人組は近づいてきて、その顔の表情まで読みとれるぐらいになった。

マール　で、どんな表情しているの？

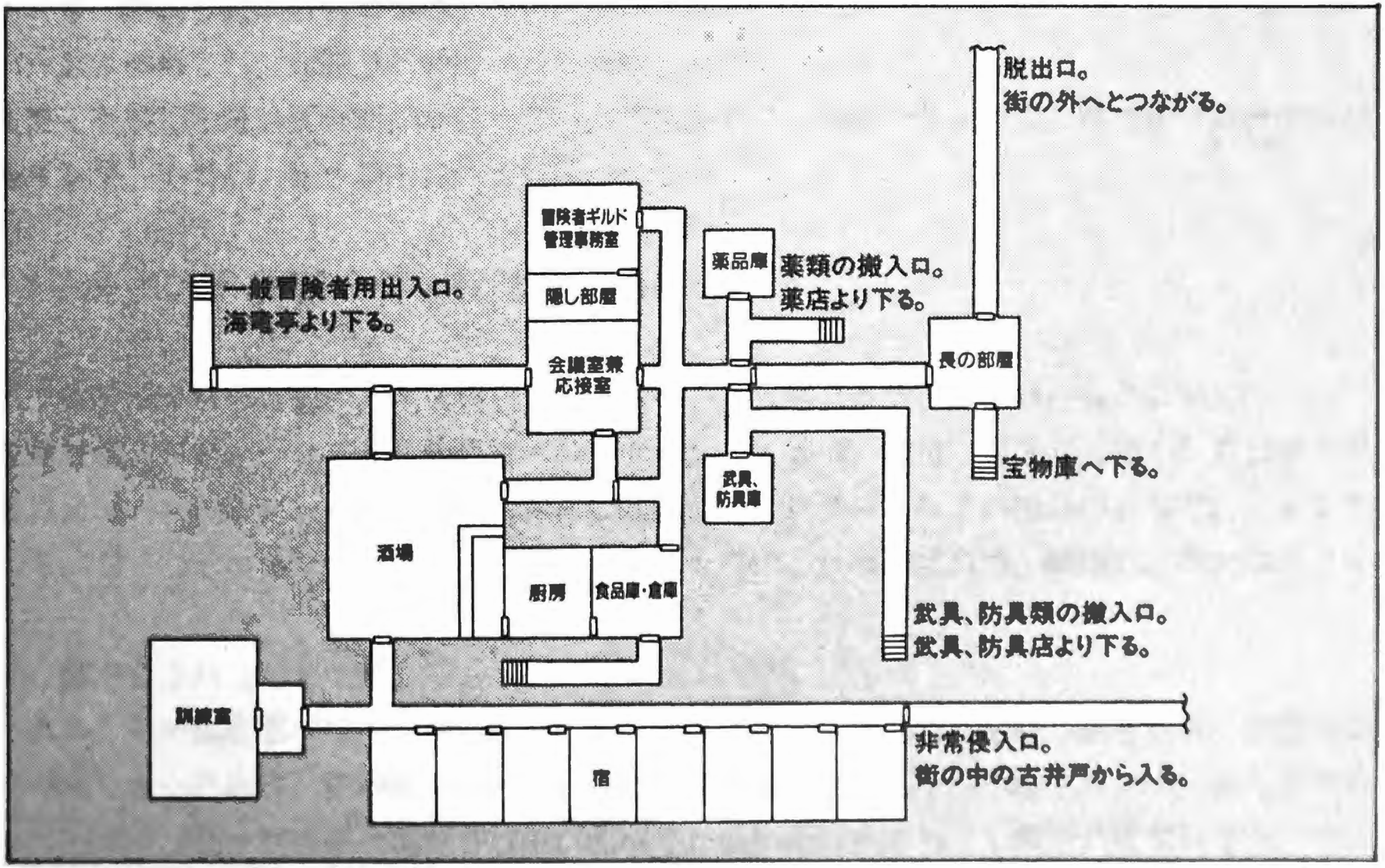
GM　向こうも、警戒の表情だね。それから、「酒場で乱暴を働いたというのは、あなたがたですか？」と、魔術師ふうの男が話しかけてくる。

オルソン　乱暴を働いたと言われれば、その通りかもしれないけど、それは正義のための乱暴だから、許されるはずだよ。
ＧＭ　まわりくどい言い方だなぁ。
セシル　つまり、オレたちは乱暴を働いた悪党を、暴力を使って退治した正義の志士というわけだ。
ＧＭ　それだって、まわりくどいよ。こんな場合は、「かくかくしかじか」で通じるんだからね。
シーリス　じゃあ、「かくかくしかじか」。便利な言葉ねぇ。
ＧＭ　「なるほど、それは失礼いたしました」と、紺色の魔術師はいう。「わたしたちは、てっきりあなたがたが酒場で乱暴を働いた悪党かと思ったのですが、実は酒場で乱暴を働いた悪党を退治した正義の味方だったというわけですね」
セシル　そっちだって、まわりくどい言い方だぞ。
ＧＭ　意図的だよ、今のは。で、そうなんでしょ。
オルソン　そうなんだよ～ん。
ＧＭ　「ならば、その正義の力をわたしたちに貸してもらえないでしょうか？」と、いきなり表情を緩めて、痩せた魔術師は声をかけてくる。
シーリス　条件しだいね。三食昼寝付きならＯＫよ。

ＧＭ　そんな条件がお好みなら、お金持ちのところへでも永久就職しなさい。
シーリス　いちおう、それを目指してはいるわけよ。俗にいう玉の輿(こし)というやつね。
ＧＭ　それは努力しだいというところだね。ところで、魔術師は詳しい話を聞く気があるのなら、ついてきてほしいと言ってるよ。
フォース　聞くだけならただだし、ついていきましょう。
セシル　宗教の勧誘(かんゆう)ならお断(ことわ)りだぞ。
ＧＭ　ちゃんとした、プリーストもいるパーティーを勧誘なんかしたりするものか。
マール　そりゃ、そうだ。
ＧＭ　で、ついてくるんだね。
オルソン　ついていくよ。みんな異論はないよね。
シーリス　別になし。ちょうどこっちは酒場を探している途中だったの。だから、お酒や食事はつけてほしいわ。
フォース　帰りにはおみやげもよろしく。
ＧＭ　好きに言ってろ！　とにかく、君たちは魔術師たちに案内されて、大通りを西へいく。街(まち)のはずれの方に向かっているみたいだね。やがて、大通りを折れて、小さめの通りに入っていく。そして、魔術師は一軒の酒場に入っていく。
マール　ありゃりゃ、本当に酒場に案内されちゃった。

セシル　シーリスが、酒とか食事とかうるさかったからだと思うぞ。
GM　残念、ここが目的の場所だからだよ。えーと、店の名前は〝海竜亭〟とある。扉を開けると、中にはカウンターやらテーブルがあり、舞台のようなものまで設けられている。なかなか立派な酒場だね。こんな通りになければ、もっと流行ってもよさそうなものだけどね。
オルソン　というと、中にはお客は少ないんだね？
GM　少ないというより、ひとりもいないね。ま、夜になればにぎやかになるのかもしれないけど、今はひとりの客の姿もない。カウンターの奥に店の主人らしい目つきのするどい男がいるだけだ。
シーリス　なんか、いかがわしい雰囲気ね。
フォース　シーリスさんには、ふさわしいんじゃないですか？
GM　アブナイなぁ。白衣のプリーストが仲裁に入って、フォースにかるく注意も与えておこう。この女性の説教は静かなものながら、なかなか迫力があるよ。
フォース　でしょうねぇ。
GM　君たちはカウンターの横の扉を開け、中に案内される。そこは小さな部屋で、正面にも小さな扉がついている。あと、地下へと続く階段が小部屋の右奥にある。
マール　ますますいかがわしくなってきたね。
GM　当然のように魔術師は、地下への階段を降りていく。あちらこちらに魔法の明かりが灯

冒険者ギルド・見取図


脱出口。
街の外へとつながる。
冒険者ギルド
管理事務室
薬品庫
薬類の搬入口。
薬店より下る。
一般冒険者用出入口。
海竜亭より下る。
隠し部屋
会議室兼
応接室
長の部屋
宝物庫へ下る。
武具、
防具庫
酒場
厨房
食品庫・倉庫
武具、防具類の搬入口。
武具、防具店より下る。
訓練室
非常侵入口。
街の中の古井戸から入る。
宿

されており、地下の通路も昼間のように明るい。地下道はやがて、一度左に折れてから、しばらくまっすぐに進み、突き当たりまで進んだ。そこは扉になっている。「どうぞ、中へお入りください」と魔術師がみんなをうながして、扉を開ける。ちなみに通路の途中には、右側にひとつ扉がついていたからね。

〝かくかくしかじか〟というのは、ごらんのようにとっても便利だし、重要だ。RPGというのはストーリーのゲームだから、すべての場面を逐一プレイしていくわけじゃない。ドラマの場面転換とかナレーションの場面のようなものだってある。うまいGMは〝語り〟に力をいれて、省けるところは省き、ダレないようにするのも大切（やりすぎはよくないけど）。

ギルドの労働条件を説明されること

オルソン　それで、中の様子はどんな感じなの？

GM　比較的豪華な調度品が並んでいて、応接室といった感じがするね。真ん中に頑丈そうなテーブルもあって、会議ができるようにもなっている。

マール　重役の気分になれるね。

GM　大会社のね。重役といってもピンキリなんだよ。

セシル　ゲームに現実は持ちこまないこと。

GM　こりゃ失礼。さて、4人の冒険者のうち、戦士ふうの2人はどこかに行ってしまって、ソーサラーとプリーストだけがその場に残っている。そして、ソーサラーは「お酒や食事は後で持ってこさせます。頭がすっきりしている間にまず、話を聞いていただきたいのですが」と言っている。

シーリス　断ったら、酒や食事を出さないつもりなんだわ。

GM　あのねぇ。そんなにこの冒険者ギルドは貧しくありませんと、ソーサラー。

オルソン　冒険者ギルドぉ？

GM　そうです。冒険者ギルドです。この治安の乱れたライデンに、秩序と正義を回復させる者。冒険者ギルドは、ロードスの平和のために日夜戦いつづけているのです。

セシル　正義とか秩序とか、そういった言葉は大好きだぞ。

GM　そうだろう、そうだろう。そんな君たちだからこそ、この秘密の冒険者ギルドに招いたんだ。今、説明したとおり、この冒険者ギルドは、ライデンの治安を守るために結成された秘密結社で、加入できるのは正義を愛する冒険者だけ。活動の内容というのは、君たちがさっき酒場でしてきたようなことさ。ライデンの街に跳梁跋扈する悪鬼どもに正義の鉄拳を下すってわけ。

セシル　も、燃える。

フォース　それで、報酬は貰えるんですか？　僕は正義プラスお金のために戦うスカウトなんですよぉ。

ＧＭ　大丈夫。秘密結社とはいえ、この冒険者ギルドはある意味では営利団体でもある。正当な報酬は約束しよう。以下、そのシステムを説明するね。

オルソン　お願いしまーす。

ＧＭ　まず、君たちは冒険の斡旋をこのギルドから受けることができる。斡旋を受けた冒険を成功させた場合、報酬がギルドから支払われる。もし、その冒険で宝物等が手に入った場合は、その1割をギルドに納めるだけで、後は自由に分配してくれていい。冒険以外のときは、このギルドの中でそれこそ三食昼寝付きの生活を送ってくれていいし、街中の巡回を行なってくれてもいい。その場合には、日当が支給される。それから、必要に応じて魔法のサービスも受けられるからね。怪我をしたり、毒を受けたり、もしくは死んだりしても、蘇生の魔法をかけてあげる。捕えられたりした場合も、身代金を支払う用意があるし、救出隊を差し向けもする。だいたい、こんな労働条件なんだけれど、いかがなものかな？

オルソン　新選組みたいなもんなんだ。

マール　よすぎるぐらいにいい条件だね。

セシル　かえって、怪しいぞ。

フォース　こんな厚遇を与えて、よく儲かっていますねぇ。

GM　さあ、儲かっているかどうかは分からないけれどもね。
オルソン　質問。ここのギルド・マスターは誰なんですか？
GM　シャダムというのがギルドの長の名前さ。そして、「申し遅れましたが、わたしはスレインといいます。そして、こっちが妻のレイリア」
オルソン　どうも、お初にお目にかかります。オルソン君です。
GM　で、どうする？　加入する？
オルソン　特例とかはないよね？
GM　ないよ。
オルソン　じゃあ、加入しよう。
GM　そうこないとね。では、さっそく仕事の依頼をば。
シーリス　お酒と食事はどうなったの？
GM　そうだ忘れてた。それではこの場でかるく食事でもして、冒険の前の英気を養ってください。
セシル　どうしても、冒険に行かせる気だな。
GM　そうだよ。恐い？
セシル　まさか、正義のソーサラーに恐いという文字はない。恐怖という文字はあるけどな。
GM　ま、受ける受けないは別にして、話だけでも聞いてみてよ。

マール　さっきもそう言われて結局乗せられたね。

GM　ノリがいい人って、ステキよ。ちょうど、お酒や食事が運ばれてきたし、これでくつろぎながら、検討してちょ。

出ました、スレイン！　Ⅰでも説明したけれど、キャンペーン・ゲームでは、このようになじみのあるキャラクターを登場させると、プレイヤーたちにも喜ばれるし、ゲーム自体のノリもよくなる。しかも、ここでのように、かれらが年齢を重ねていると、時間の経過を感じさせて、ゲームに深みも加わるというとってもおいしいやり方なのだ（自画自賛だあ！）。

斡旋された冒険

GM　そこで、スレインという名の魔術師が、斡旋したい冒険について語りはじめる。その内容たるや、実は海賊の砦を強襲するってものなんだ。

フォース　やっぱり。

オルソン　慎んでお断りする——理由がないよね。やっぱり。

GM　最近、このライデンの治安が乱れていて、海賊たちが横行しているんだ。で、冒険者ギルドでは密かに探索を行なっていたんだけれど、ようやく彼らのアジトを見つけることに成功

したんだ。場所はライデンの北西、歩いて半日のところ。ちょっと入り組んだ岩場があって、海蝕性の洞窟が点在している場所があるんだ。その洞窟のひとつを海賊たちは、根城としているわけ。

セシル　相手の数は？

GM　戦闘要員がおよそ、30人くらいだそうだ。でも、こちらはプロの冒険者だ。質では圧倒的にこちらに分がある。それに、全部を相手にする必要はまったくないんだ。というのも、別に偽装商船を差し向けて、海賊船をおびきよせる手筈になっていて、だから君たちはアジトを固める守備隊だけを打ち破り、ひとりの娘さんを救出してもらいたいんだそうだ。

シーリス　娘さんを救出？　どこかの王女かしら。

GM　王女じゃないけど、それに近いね。実は先日、一艘の商船が海賊に襲われ、犠牲になったんだけれども、その船にこのライデンの指導者ともいうべき、評議員の一人娘が乗っていたんだと。この娘を救出することが君たちの使命だ。

フォース　かっこいい。なんだか、特殊部隊になったみたいですねぇ。さしずめ、SASか隠密同心といったところですね。

オルソン　我々だけで行くの？

GM　いや、君たちの他にもう一組のパーティーが行動する。こちらは、ウォリアー2人にシャーマン、そしてファリス神に仕えるプリーストが1人という構成だ。

セシル　全部で10人とは、大所帯だな。これで、隠密作戦が成功するものか？
ＧＭ　だいたい、完全武装の冒険者が、隠密作戦なんかできっこないだろ。鎧がガシャガシャ鳴ってうるさいんだし、盗賊スキルだってたいしたことはないだろ。だから、強襲作戦なんだってば。
フォース　それはいいんですけど、娘さんの無事は保証できませんよ。
ＧＭ　最悪の場合、死体だけでも持ってかえってくれればいい。
マール　そうか、蘇生の魔法があるんだったね。でも、残酷な話だなぁ。
ＧＭ　無事に連れ帰ってくれたら、それに越したことはないよ。それは、君たちの腕しだいといったところだね。で、引き受けてくれる？
オルソン　娘さんを人質に取られているんだったら、仕方がないね。しかし、金持ちの娘ってやっぱり得だなぁ。
フォース　でも、金持ちの娘さんの方が標的になりやすいですよ。ファンタジーの世界では、誘拐されるのは、お姫様と相場が決まっていますからね。
シーリス　じゃあ、この冒険引き受けるってことね。
マール　異議な〜し。
ＧＭ　ありがとう。それでは、作戦のための時間合わせをしよう。君たちは明日の昼、出発して、途中で一度、野営を行なう。そして、突入するのは翌日の日の出と同時だ。海賊船は、お

とり作戦がうまくいけば、あさっての夕方までは帰ってこないはずだからね。
フォース 作戦時間はおよそ半日ですか。分刻み、秒刻みの時間合わせでないところが、ファンタジーらしくていいですねぇ。
GM それで、他に何か質問は？
マール はーい、しつもーん。
GM どうぞ。
マール もし、パーティーが全滅したら、救出隊はいつやってきてくれるんですか？
GM 答。今回の作戦に関しては、4日目の朝になっても、君たちが帰ってこなかったら、救出隊を組織して、派遣するよ。ちゃんと、蘇生の魔法が使えるプリーストを連れていくから、安心して死ねるよ。でも、自分の死体だけはちゃんと管理しておいてね。死体がなければ、蘇生の魔法があっても無駄だからね。
オルソン そんな無茶な。
マール これは負けそうになったら、そく降伏するに限るね。後はシーリスを差し出すとかして、ひたすら命乞いをする。
セシル プライドはどこにいった、プライドは！
マール グラスランナーには、プライドなんて言葉はないのさ。あったかもしれないけど、大陸から船で渡ってくる途中に、海の中におっことしてきちゃったってことで。

GM　途中の浜辺に打ち上げられていたりして。
マール　それは困る。降伏できなくなってしまうじゃないか。
シーリス　何だか、情けないパーティーねぇ。
GM　ナイトのいないパーティーでよかったね。さて、これから明日まで何をしてすごす。
オルソン　このまま酒と食事、という訳にもいかないだろうね。このギルドの中を案内してもらって、できれば明日一緒に出るというパーティーと会わせてもらおう。
GM　おおっ、なんて建設的な意見だ。ビルが一軒ぐらい建ちそうだ。言い忘れていたけど、冒険者ギルドの証として、全員に指輪を贈るからね。これには魔法がかかっていて、特別な探知の魔法を使うと、存在場所が分かるという効果があるんだ。ようするに発信機みたいなもんだと思ってちょ。
フォース　逆探知される心配はありませんよね。
GM　〈ディテクション〉みたいな呪文を使われたら、保証のかぎりではないけどね。
オルソン　それなら、心配ないね。そんな呪文をかけられるぐらいなら、きっと肉眼で見つけられてるだろうから。

　ファンタジーRPGの世界では、キャラクターは死んでも、魔法などで生き返るのが魅力だという人もいる。確かにそれは否定できないけれど、いつもいつも助かるのでは、冒険のスリ

ルがなくなってしまう。ロードス島戦記RPGではレベルの高い僧侶に頼めばなんとかなるというのが基本だけれど、たまにはGMはキャラクターが甦れなくするというのも一法だ。

海賊砦を強襲すること

GM　さて、冒険の斡旋を受けた君たちは、明日仲間になる冒険者パーティーと面会した。そのパーティーはシャーマン以外は全員人間で、シャーマンだけがハーフエルフ。残念ながら、女性はいない。君たちとは対照的にすごく生まじめな印象を受けるよ。そっちに女性が3人もいるんで、すこし驚いている様子だ。

マール　えーと、シーリスとシャリーと……

セシル　失礼な！　マールもわざわざ確認することはないだろ。オレは断然気を悪くした。ソーサラー魔法の援護対象からはずしてやろう。

フォース　正義の味方は、そんなことをしてはいけないんですよぉ。

GM　このメンバーで海賊のアジトを強襲するわけだ。他に質問がなかったら、時間を進めるよ。

マール　はーい、道中の道案内は誰がしてくれるんですか？

GM　それは、ダイジョ〜ブ。実はこの4人組のパーティーが海賊のアジトを見つけだしてき

た功労者で、道案内も兼ねているから道に迷うことは絶対ない。
フォース ほんと、いたれりつくせりですねぇ。
GM 了解してくれたなら、時間を進めていいかな。
オルソン どうぞ。
GM では、翌朝になった。さあ、どうぞ。
セシル まだまだ。出発は昼頃のはずだぞ。
GM そうだったね。——昼頃になった。
オルソン では、みなさん出発しま〜す。
GM いちおう、普段の隊列だけは決めておいてくれる。もしかしたら、偶然の遭遇ってやつがあるかもしれないからさ。
オルソン そうだね。えーと、僕とシーリスが先頭、シャリーとセシルが真ん中、マールとフォースが第3列ってところでどうだろう。
セシル いいんじゃないか。前後を戦闘能力のある奴が固めて、パーティーの頭脳ともいうべき魔法使いが中央にいるんだから、最高の配列だと思うぞ。
GM 了解。それでは、そちらからの変更申請がないかぎり、この隊列で移動していることにするからね。
オルソン それでは、海賊のアジトに向かって出発します。

GM　では、総勢10人の君たちは、ライデンと北西のピーシーとを結ぶ〝磯の香の街道〟と呼ばれる街道ぞいに進んでいった。で、途中で野営という予定だったけれども、よく考えたら街道沿いなんだから、どっかに宿屋ぐらいあるだろうね。
フォース　そうでしょうねぇ。
シーリス　だったら、宿屋に泊まりましょ。こんなところで節約したって仕方がないものね。男の人は大部屋、女の人は個室。
マール　宿屋に泊まるんだったら、僕の踊りと歌とを披露してあげるよ。〇ーフリングならぬグラスランナー・ソングとか、降伏勧告のバラードとかレパートリーも豊富なんだよ。
シーリス　マイクを持ったら離さないクチね。
マール　ロードス島におけるカラオケの帝王とは、この僕のこと。
GM　えーと、時間を進めていいかな。
オルソン　どこまで?
GM　翌日の朝まで。まだ夜明け前に宿屋を立つことになるからね。
オルソン　そうか、夜明けとともに強襲だっけ。
シーリス　じゃあ、今晩は早く眠りましょ。残念ながら宴会はなしね。マール君の歌が聞けなくて残念だわぁ。
マール　仕方がないから、道中歌うね。

オルソン　やめてくれ～。いくら強襲といったって、わざわざこちらから教えてやる必要はないんだよ～。
GM　そんなことしたら、ただのバカだよ。じゃあ、時間は進んで、出発の時刻とあいなった。
フォース　顔を洗って、髭をそって……
オルソン　冒険者はそんなに清潔じゃないと思うけどなぁ。
フォース　美男子に生まれてしまった宿命という奴ですね。
セシル　男は顔ではない。まして、心でもない。鍛えられた肉体でもなければ、姑息に稼いだお金でもない。明晰な頭脳を持つことこそ、何よりの誇りなんだ。
GM　経験から言えば、今セシルが否定したものを持っている男性のほうが、女性に評判いいようです。
セシル　そんな解説するんじゃない。
GM　じゃあ、時間をさらに進めてと……
フォース　ちょっと待ってください。海賊のアジトには見張りがいるのかどうかを、同行の4人組さんに尋ねたいんですが……
オルソン　建設的な意見だね。
GM　まったくだ。えーと、この後の予定は街道から離れて、波打ち際の小道を進んでいくことになる。その小道は、海賊のアジトがある海蝕性の洞窟まで続いているわけだ。見張台が入

口近くにひとつだけ設けられており、数人の見張りが立てられていることが予想される。

マール　その見張台から片付けないといけないんだ。

GM　飛び道具か魔法でもないと難しいだろうね。特に魔法だ。岩場を登ってさらに数メートルの高さまで梯を登らないといけないから。しかも、その見張台には、大型のクロスボウ——すなわちバリスタ——が設置されていて、侵入者に無慈悲な一撃を与えようと虎視眈々と待ち構えているんだ。

フォース　バリスタの射程距離はどのくらいなんですか？

GM　ロードス島RPGでは、ボウもクロスボウも射程が100メートルとなっているから、その倍ということで200メートルということにしよう。ちなみにその威力も、クロスボウの倍と見てくれていい。ただし、発射回数は2ラウンドに1回だけどもね。

セシル　つまり、1回耐えればいいってことだ。それに命中するとも限らないからな。

フォース　そうですねぇ。このゲームでは、アイテムよりも射手の腕前がずいぶん重要になってきますからね。

オルソン　話を聞いてすこし安心したね。じゃあ、夜明けにならないうちにすばやく出発しよう。

このセクションで登場した冒険者ギルドのような〝ギルド〟というのも、レベルの上がって

きたキャラクターにとっては重要だ。仕事の斡旋はしてくれるし、危なくなったら助けてくれることもある。ときには、死んだ場合に甦らせてくれることもある。ただし、上納金を納めるのが普通だから、金のことはくれぐれも忘れないように。

セッション3

囚(とら)われの冒険者

見張台の攻防

GM 夜明け前に酒場を立った君たちは、街道(かいどう)から波打ち際を通る小道へと入った。そして、薄闇(うすやみ)の向こうにちょっとした岩場と、そして木で組まれた見張台が見える。

オルソン ついに到着(とうちゃく)したよ～ん。

GM まだだよ。まだ、見張台までは、500メートル以上の距離がある。すこし行くともはや君たちの姿はまる見えになるだろう。

フォース バリスタが飛んでくるんだ。

セシル 移動距離は1ラウンドに100メートル+敏捷度(びんしょうど)だから、4ラウンド後には見張台の所まで移動できる計算になる。

フォース　すると、バリスタの攻撃は2回きますねぇ。
GM　魔法はルールでは見える範囲とあるけれども、これはずいぶんファジィな規定だから、飛び道具と同じく、100メートルからかけられるということにする。
セシル　短いぞ。
GM　短くない。僕がこう決めた以上、今回のキャンペーンでは変わらない。
シーリス　「忘却」という特殊能力があるくせに。
GM　ハッハッ。ゲームデザイナーなんて商売をやっていると、時には必要になってくる能力なのさ。過去にやらかした誤字や脱字はみーんな忘れる。ルールの勘違いもすーべて忘れる。忘れさえあれば幸せになれる。いや、不幸にはならない。読者のみなさん、すいません。
シーリス　謝るぐらいなら、言わなきゃいいのに。
オルソン　奇襲をかけたら、最初のラウンドには、バリスタはこないと思うよ〜ん。第3ラウンドには、こっちから魔法がかけられるんだから、うまくすればバリスタの攻撃は1回で済むという計算だよぉ。
フォース　なんて緻密な計算なんだ。
セシル　つまり、10人揃って万歳突撃を行なうってことか？
マール　そういうことみたいだねぇ。回避行動しながら走ると、移動距離は少なくなるかな？
GM　移動距離は、半分になると思ってちょ。そのかわり、防御スキルと抵抗力にそれぞれ20

%のボーナスをあげよう。つまり、防御姿勢を取った場合と同等の扱いね。
オルソン　どうしようか？
セシル　そのオプションを取った場合だと、6ラウンド目に魔法がかけられる距離まで近づける勘定になるから、バリスタの攻撃は3回受けることになるな。しかし、最初のラウンドと敵がバリスタを撃った次のラウンドは全力移動するなら、2回の攻撃を受けるだけで済むはずだ。
フォース　ああ、緻密すぎて何のことだかよく分からない。
GM　（ちょっと考えてから）……何を言ってるか、だいたい分かったよ。つまりバリスタが飛んでこないラウンドには全力移動するってことだな。セコイなぁ。
セシル　クレバーと言ってくれ。しかし、どちらが命中しやすいかは、分からないぞ。ちょっと待て、敵の命中確率をXとして、そのマイナス20の2倍がもとのXより小さくなる確率は――40%か。オレ自身の防御スキルを考慮すると――敵の戦闘スキルが60%より小さいならば、回避行動を取りながら走ったほうが有利な計算になる。ただし、受けるダメージの最大は、2回攻撃を受けた時のほうが大きいに決まっているから、そこまで考慮はしてないからな。すべては確率ではなく、期待値で判断すべきだ、とは誰の言葉だったかな。
GM　みゆきちゃんだと思うよ。そんなことを言うのは。
オルソン　あー、何のことだかさっぱり分からなくなった。こんな時には突撃あるのみ！　みんな僕に続くんだよ～ん。ウリィィ……

GM　出たな、バーサーク！　それでは、オルソンの命令一下、全員突撃ということで。
シーリス　結局、こーなるわけね。
GM　それでは、第1ラウンドはそちらの突撃のみ。とーぜん、敵も襲撃に気がつくよ。鐘をけたたましくならし、仲間にそれを知らせている。そして、射手はバリスタを君たちの方に向ける。
マール　こっちに、くるなよ。
セシル　狙われる確率は10分の1。
シーリス　もう分かったってば。
GM　第2ラウンドね。さあ、バリスタの攻撃!!――えーと、犠牲者はフォースだ。
セシル　しまった。先に〈シールド〉の呪文をかけておくべきだった。そうすれば、命中率に20％のマイナスだったのに！
シーリス　どこがクレバーなのよ！
GM　フォースの防御スキルは？
フォース　21です。
GM　ホイホイっと。――げっ、1振っちゃった。自動的クリティカル・ヒットだ。
フォース　集中力ロールを試みます――ガガ～ン！　失敗だ。
GM　では、18発のクリティカル・ダメージね。生きてる？

フォース　か、かろうじて。

ＧＭ　それは、よかったね。では、第3ラウンド。見張台までの距離、およそ100メートル。

セシル　ここで止まって〈スリープクラウド〉の呪文をかける。ついでに、集中力ロールを使ってやる――っと、失敗。

ＧＭ　解説すると、今回のキャンペーンの選択ルールなんだね。魔法をかけるとき、集中力ロールに成功すると、敵の抵抗力が半分になる。ただし、特殊能力で魔法が効かないモンスターに使っても、ムダだからね。でも、失敗しちゃ、お話にならないね。

えーと、見張台には3人の見張りがいたんだけれど、そのうちの1人だけがセシルの呪文に抵抗した。残る2人はその場でお休み。

フォース　残る1人にクロスボウを撃ちます。

ＧＭ　どうぞ。しかし、敵は見張台の上で身体が半分ほど隠れているから、命中率にマイナス20％のペナルティーだ。合計30％の防御スキルね。

フォース　それは難しいですねぇ。――やっぱり、失敗しました。

シーリス　わたしも、飛び道具を持ってきたらよかったわ。

オルソン　僕もだよ～ん。

フォース　といっても、後の祭。後悔は先に立ちません。

マール　用意のいい僕はちゃんと持ってきてるのさ。でも、2回とも攻撃失敗なのさ。

セシル 役に立たん奴ら。

GM ザ・NPCズの行動ね。えーと、まずシャリーさんと、ファリスのプリーストはフォースの手当。生命点が合計12回復できる。

フォース 助かります。

GM それから、ふたりのウォリアーのボウ攻撃。共に1回ずつの攻撃で1人がからくも命中させた。でも、相手は死なないよ。最後にシャーマンだけど、〈ファイアボルト〉で攻撃して――と、けっこうダメージを与えている。

オルソン NPCたちのほうが立派だなぁ。

GM 第4ラウンドのイニシアティブ判定。

オルソン 9!

GM こっちは6だから、そっちの先攻だ。

セシル エネルギーボルトで確実に止めをさす。

GM 抵抗には成功しているよ。

セシル それでも4発のダメージだ。

GM ん。じゃあ、残る見張りも倒れた。

マール じゃあ、眠った敵が起きないうちに、息の根を止めにいきま～す。

オルソン 僕らも突撃をするよ～ん。

ＧＭ　了解した。じゃあ、セシルひとりを残して、残る9人は洞窟に向かって突撃と。
セシル　何だか、心細いぞ。

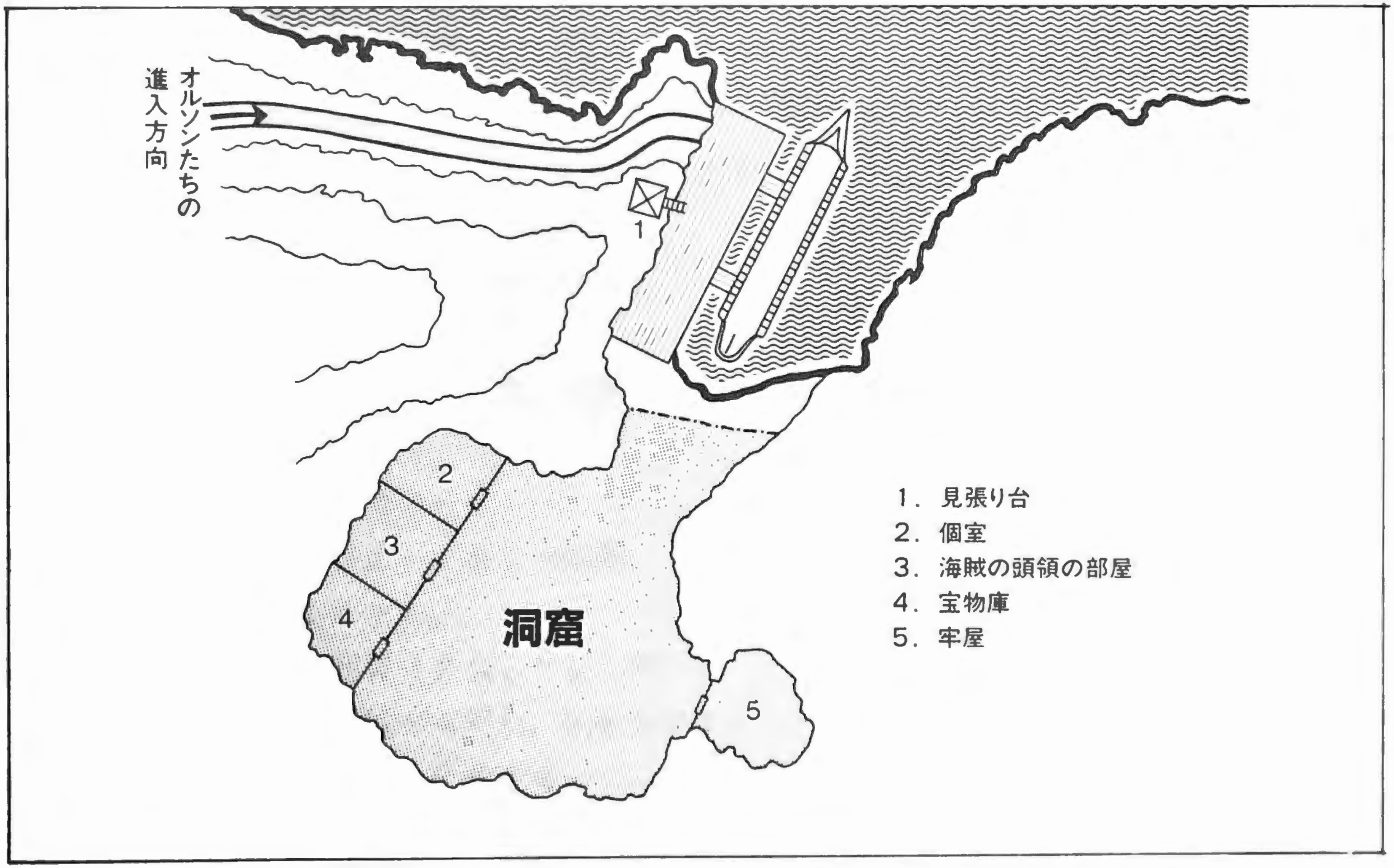
ＲＰＧでいちばん興奮するのは、やっぱりここみたいに戦闘シーン。だけど、サイコロをふるばかりじゃなくて、いろいろと戦法を考えることもまたプレイヤーの楽しみなのだ。ＧＭはプレイヤーにいろいろと議論させてもかまわないけれど、あまりセコイことをプレイヤーが言い出したときには、〝独断と偏見〟ではっきりできるできないを決めちゃうといいだろう。

冒険者たち、強敵と出会うこと

ＧＭ　では、次のラウンドには、洞窟の入口に辿りつく。そこは、船着き場で、床は板張りになっている。そして、奥から敵の海賊たちがワラワラと飛びでてきた。その数はおよそ、10人。
全員、鎧はなしで、片手にカトラスを手にしているだけ。
マール　僕は予定どおり、見張台に上がる。
オルソン　イニシアティブは2。
ＧＭ　こっちの先攻。前に立つのは、何人？　最大で、4人までは並べるけれども。
オルソン　僕とシーリス、それにＮＰＣズのウォリアー2人にも頑張ってもらおう。

GM 了解。では、海賊たちは、3列になって移動攻撃を開始し、全員攻撃失敗。では、反撃どうぞ。
オルソン 当然、こっちも移動攻撃扱いになるんだね。
GM もちろん、こっちの防御スキルは10だからね。
オルソン 反撃だよ～ん。えーと、移動攻撃で戦闘スキルが半分になって、さらに敵の防御スキルを引いて——それでも、31％残っているよ～ん。えいっ！ 2回とも命中したよ～ん。
GM では、ダメージをば。
オルソン 10発と7発。
GM 1人倒れた。
シーリス 次はわたしね。——ダメ、2回とも失敗。
フォース 集中力ロールを忘れずに。
シーリス そうね。じゃあ、試みる。——あ、成功した。9のダメージね。
GM (まだ、1点残っているな) 重傷を与えましたが、まだ生きてるよ。それから、NPCズのウォリアーが攻撃。ともに失敗。
フォース 集中力ロールもお忘れなく。
GM う～ん、NPCが集中力を使うと、ゲーム・バランスが恐いんだけどなぁ。ま、いいか。では、2人が集中力ロールを試みて——おっと、共に成功した。それぞれダメージを与えたけ

海賊砦・見取図



ど、倒してはいない。
マール　見張台まで何ラウンドかかる？
ＧＭ　とどめるための時間も入れて、往復で5ラウンドかかる。
マール　しまった、5回休みになっちゃった。
ＧＭ　じゃあ、次のラウンド。
セシル　1回休みのクレバー・セシル登場。
ＧＭ　イニシアティブからいこう。
オルソン　5。
ＧＭ　9。また、こっちの先攻だね。反撃——NPCズのウォリアーに1回命中した。でも、ダメージは与えてない。
フォース　これなら、楽に勝てそうですね。
セシル　なら、魔法の援護は控えておく。
オルソン　かまわないよ～ん。えーと、今度は普通の攻撃だから——えーと、2回成功。12発と9発ね。
ＧＭ　はいはい、また1人。
シーリス　1回命中、ダメージが10。
ＧＭ　さらに1人。そして、NPCズが1人追加。確かにこれじゃあ、勝てそうにないね。

海賊（水夫）たちは、確かに弱かった。それから、3ラウンド後にはあえなく全滅を遂げていた。

オルソン　それじゃあ、洞窟の奥に向かって進んでいこう。

セシル　慎重にな。

GM　了解、それじゃあ君たちは、慎重に進んでいった。洞窟の中は、一旦せまくなり、ついでまた広くなっている。そこは、誰がかけたものか魔法の明かりで明るくなっており、その白色の光の中に7人の冒険者ふうの一団の姿が浮かんでいる。

フォース　や、やっぱり。その冒険者たちに見覚えがありますか？

GM　それは、魔術スキルでチェックしてもらおう。修正はなしね。成功した人いる？

全員　…………

GM　げ、誰もいないの。それじゃあ、せっかく用意した台詞がムダになるじゃないか！

シーリス　どんな台詞。

GM　「よくよくおまえたちは、面白い見せ物を見せてくれる。今回も褒美をやらねばならんな。魔剣ソウル・クラッシュの魔力をその身体で味わうがいい」と、黒騎士さんが言うんだけど。

シーリス　誰も覚えていないんじゃ、確かにその台詞は宙に浮いてしまうわね。
セシル　オレたちには、特殊能力「忘却」がある。おまえたちは、誰だ。
GM　「おまえたちこそ、誰だ。先日、酒場で出会った冒険者とだけしか知らんぞ。何が目的で、こんな所にやってきた」
　えーと、みんな今の言葉で彼らが誰だか思いだしてくれていいよ。
シーリス　ああ、あの時の無礼な奴ね。
セシル　オレたちは、悪あるところにかならず現われる正義の冒険者だ。
GM　「冒険者ギルドの連中だな。話に聞いたことがある」
セシル　どこが秘密結社なんだ。
フォース　あんな派手な勧誘をしてるんですから、誰だって知っているんじゃないですか。
GM　「実はオレたちも声をかけられたのだ」
セシル　こらこらこら。
シーリス　本当に見境なしなのね。
GM　えっへん。
オルソン　威張るこっちゃないでしょ。とにかく、僕たちは海賊退治にきたんだよ〜ん。おとなしく、降伏しなさい。
マール　降伏勧告のバラード歌います。——今なら〜♪

フォース　ワワワワ〜
マール　まだ〜♬
フォース　ワワ……
GM　え〜い、うるさい!!「降伏するだと？　笑わせてくれる。そちらこそ、命が惜しいのなら、さっさと降伏するのだな」
フォース　そりゃあ、もう喜んで。
セシル　こらこらこら。敵の強さが分からんのに、降伏してどうするんだ。
GM　それじゃあ、戦うんだね。
オルソン　いちおう、そういうことで。
GM　では、イニシアティブからだ。
オルソン　3。ああ〜。なんて、反応の遅いパーティーなんだ。
GM　おまえのせいだ、おまえの。さて、こちらの先攻だね。確認しておくけど敵のパーティー構成は、ナイト、ウォリアー、ウォリアー、ソーサラー、シャーマン、プリーストが2人。マイリーとファラリスだ。ちなみに、ウォリアーのうちの1人は女性で、シャーマンはダークエルフだからね。それでは、攻撃いきます。まず、ソーサラーから、慈悲深き〈スリープクラウド〉。シャーマンはセシルに〈サイレンス〉。ファラリスのダークプリーストは、〈マインドブラスト〉。それぞれ、抵抗力を半分にして判定してちょ。プレイヤー・キャラクターたちは

全員効果範囲内にいるものとする。ちなみに〈マインドブラスト〉のダメージは一律で16ね。レジストしたら、効果は半減だけれどもね。
オルソン　えーと、スリープして、スタンした。
シーリス　こっちもスリープ、スタン。
マール　スリープしてなくて、精神点が1点残り。えーん、最悪だよ〜。
フォース　スリープ、4点。
セシル　スリープ、8点、サイレンス。
GM　集中力ロールをお忘れなく。
セシル　だれが、使うか！
GM　シャリーさんもスリープした。NPCズは、魔法の効果に入ってなかったものとして、仲間がバタバタ倒れるさまに恐慌をきたしている。そして、マールに逃げようと声をかける。
マール　できたらね。
GM　それでは、ナイトが移動攻撃をNPC・ウォリアー1に。で、命中して一撃で彼を倒してしまった。お次は女性のウォリアーの移動攻撃がNPC・ウォリアー2に。これまた、一撃。もう1人のウォリアーが今度はNPC・プリーストをやはり、一撃で倒した。残るはNPC・シャーマンとマール君のみ。
マール　即、逃げる。

ＧＭ　このラウンドの敵の攻撃は終わっているから、逃亡には成功する。ちなみに、ＮＰＣ・シャーマンは海に向かって飛びこんだ。

マール　僕は鎧を着ているから、ダメだよ〜。

ＧＭ　なら、足で逃げること。次のイニシアティブで勝ったら、逃げきれることにするからね。

マール　それよりも、集中力ロールで逃げられない？

ＧＭ　許可しよう。

マール　えいっ！　やたっ、成功した。みんな悪く思わないでね〜。

ＧＭ　それでは、マール君は逃げてくれてけっこう。後のみんなは意識がなしね。

フォース　あ〜。早くも訪れてしまった最大のピンチ。僕たちは、はたして無事に助かるのでしょうか？

ＧＭ　さあ、どうなりますか。

　ロードス島戦記ＲＰＧの最大の特徴はやっぱり、別名〝火事場の馬鹿力〟（火事場泥棒だと言う人もいる）である〈集中力ロール〉だろう。不可能を可能にするこの力はキャラクターのレベルが上がれば、使える回数も増えてくる。だけど、これを乱用するとゲームのバランスが崩れるのでＧＭはうまく管理するように（ＮＰＣまで使えるというのは、例外ケースだよ）。

海賊船に拉致されること

GM　さて、マール君の今後の行動から聞こうか？
マール　冒険者ギルドへ直行。
GM　急げば、この日のうちに帰りつくよ。じゃあ、しばらくお休みね。
マール　暇になっちゃった。
GM　さてさて、残りのメンバーですが。
オルソン　はいはい。
GM　気がつけば、君たちは牢屋の中に放りこまれていました。
オルソン　それで？
GM　えーと、シーリスとシャリー、それにセシルの3人は、別の牢屋で、残りはみんな一緒にいるよ。シーリスは、シャリー以外に見かけない女性がいることに気がつく。
セシル　もう怒る気力も失せている。
シーリス　この人が評議員の娘さんね。えーと、助けにきました。
フォース　全然、説得力がありませんねぇ。
シーリス　なによ、助けにきたのは事実じゃない。戦いに負けて捕まってしまっただけでしょ。

ＧＭ　努力だけはありがたく受け取っておきますわ、と娘さん。

シーリス　あー、角が立つわぁ。

ＧＭ　さて、何か試みることがあるなら、宣言してちょ。なければ、このまま時間を進めるよ。

フォース　ありません。する気もおこりません。

ＧＭ　まず、日も完全に昇ってから、親切なことに君たちにも朝食が配られた。それから、数時間してから、リーダーらしきオルソンが、取調べのために連れだされる。何か、試みたいことがあったら教えてちょーよ。

オルソン　今のところないよ〜ん。ところで、どんなことを質問されるのですか？

ＧＭ　えーと、そこにはソーサラーが１人いて、まず呪文を唱えてくる。そっちは、レジストしてくれるだけでいい。抵抗力は、またまた半分ね。

オルソン　レジストしたよ〜ん。

ＧＭ　「ほう、なかなか強い意志を持ってるな」と、ソーサラーは干からびたような声を出した。それでは、手間だが尋問をすることにしよう。あ、拷問してもいいかもね。

オルソン　やめてくれ〜。大抵のことならしゃべるから！

ＧＭ　総理大臣な心がけだね。それでは、「冒険者ギルドは何人くらいの組織なのか？　おまえたちの救助隊がやってくる可能性はあるか？」

オルソン　僕たちはまだ新米なので、ギルドに何人くらいいるかは、まったく知りません。救

助隊はくると思います。

フォース　サン◯〜バ〜ド〜、チャンチャンチャンチャララッラ♪

GM　咬むよ！

フォース　ピタッ。

GM「なるほど。では、我々の目的を知っていて、襲撃しにきたのか？」

オルソン　まったく知らない。海賊退治のはずだったんだよ〜ん。

GM「そうか、素直に話してくれて大変、けっこうだ。もしかすると、協力してもらうことになるかもしれんから、その時はよろしく」

オルソン　はい、よろしく。

GM　それでは、非常に和やかな雰囲気のまま、ふたりの会談は進んだのでありました。それから、さらに時間は進んで、昼になります。

シーリス　昼食は出るの？

GM　出ます。

フォース　納豆だけは出さないでくださいよぉ。

GM　ロードス島には、腐った豆というメニューはありません。そして、夕方になり、君たちは牢屋から外へ連れ出される。すると、船着き場のほうに、大きなガレー船が停泊しているじゃあ〜りませんか。

セシル　海賊船が帰ってきたんだな。陽動作戦のほうは成功してたのか。
GM　そういうこと。でも、冒険者ギルドが差し向けた偽装商船はみごと沈めたよ。マーモの誇る軍船〝海魔の角号〟に勝てる船などありおりはべり。
フォース　マーモの名前は本当に出したのですね。
GM　そうだよ。
フォース　では、驚いておきます。これは、ビックリ。心の中にメモっておきます。
GM　とにかく、救出隊がやってくると話はややこしくなる。我々は、このアジトを引き払うことにする。男どもは、全員船の漕手をやってもらう。セシルを含めた女たちは、荒くれ水夫の身の回りの世話だ。ちなみに、スケベな想像をしちゃいけないよ。リプレイの方は健全をモットーとしているんだからね。
シーリス　当然よ！
GM　さあて、快適な船旅を約束するマーモの軍船に君たちをご案内〜。

シナリオが複雑になってきたり、プレイヤーが慣れてくると、当然ここみたいに、一行の行動が二手にわかれたりすることもある。これはGMの負担になることも多いので、初心者GMやプレイヤーにはあまり薦められないが、中級者以上にはゲームに幅が出てくるので、一度行なってみるのもおもしろいはず。それぞれは相手の行動を知らないことが前提だよ、もちろん。

セッション 4

青竜(せいりゅう)の島で

荷物運びに駆(か)りだされること

GM　さて、漕手(こぎて)に選ばれた人は、キリキリ働くことね。非漕手組の人もそれなりに働いてちょ。船の中で何か行動することある？

フォース　櫂(かい)を動かしています。

GM　いい心がけだね。他には？

シーリス　ないわよ！

GM　では、時間が飛ぶように進んで翌日の朝。

オルソン　徹夜(てつや)で漕手をやらされたんだね。

GM　そういうこと。抵抗力(ていこうりょく)で判定を行なって、失敗した人は過労のため生命点に1点のダメ

ージを受ける。各自、勝手にチェックしておいてよ。そして、屋内にいるとよく分からないけれど、船はどこかに接岸したみたいだ。船底が何かに乗りあげるような感触がある。

シーリス　わたしの近くに水夫はいる？

GM　もちろん、いるよ。

シーリス　なら、どこに着いたのか尋ねてみる。

GM　ここは青竜の島さ、とその水夫は答えた。では、シーリスは魔術スキルのチェック！

シーリス　失敗。

GM　なら、その名前は記憶にない。

シーリス　ふうん、と答えておく。

GM　では、漕手の人はご苦労様でした。どうぞ、その場でお休みください。

フォース　もちろん、鎖に繋がれたままですよね。

GM　常識だね。

オルソン　それでも、泥のように眠るよ～ん。

GM　どうぞ。それ以外の人は……

マール　は～い。僕はどうすれば、いいのかな。

GM　そうだね。このままじゃあ、来てもらっても出番がなさそうだ。仕方ないので、シャリー役でもやっておいて。こちらから、指示がないかぎり自由に行動してくれていいからね。

マール　（以下、しばらくシャリーと表記する）　は〜い、ですわ。
シーリス　不気味ねぇ。
GM　さて、漕手組はみんな熟睡している。女性陣およびセシルは上陸の手伝いに駆りだされている。上陸準備といっても簡単なもので、木箱がいくつか下ろされただけだ。船が乗りあげているのは、砂浜だけど、岸まではずいぶん距離がある。その間は胸まで海水に浸らねばならない。シーリスさんは、鎧を脱いでいたほうが無難かもね。
シーリス　女性に、荷の上げ下ろしをさせるわけ。
GM　男女機会均等法の世の中だからねぇ。でも、心配なく、木箱のほとんどは空で、軽いもんだよ。水に浮かべれば、重さなんてないに等しいからね。
シャリー　〈バトルソング〉を歌えば、士気が上がるかな。
GM　それは、戦の神様に対する冒瀆というものだよ。
シャリー　じゃあ、やらない、わよ。
GM　そして、君たちを簡単に一蹴した7人組が小舟に乗って下船する。「我が鎧〝シャドウ・ウィルダー〟が錆びるとは思えんがな」と、黒騎士が笑う。他の人の話から、この黒騎士が彼らのリーダーで、アシュラムの名で呼ばれていることが分かっている。そのアシュラムだけど、「荷を巣穴に運ぶため、何人か人がいるな」と部下の者に命じている。その部下は脅えたように、「それは例の捕虜たちにやらせましょうや」とか答えている。アシュラムは、その

意見を認めたようだ。

オルソン　まだ眠いのに。

フォース　でも、駆りだされるんでしょう?

ＧＭ　そういうこと。では、冒険者ギルドの正義の5人は、下船して集合すること。

フォース　はいはい。

ＧＭ　揃ったら、事情を説明するよ。「我々はこれからある目的があって、この島に棲むドラゴンの巣穴に行かねばならない。戦うつもりはないが、そうなる可能性は十分にある。危険な任務だが、それは心してくれ。戦いに協力してくれるならば、武器は返そう。その場合は、帰りの雑役は免除してやってもいいし、そちらが望むならば名誉あるマーモ軍の兵士に取り立ててやってもいいぞ」

セシル　そんな条件を、正義の味方が飲むわけはないのだ。

ＧＭ　だったら、武器は返さない。ドラゴンと対決になったら、勝手に自分の身は守ってちょ。

シーリス　どっちが安全かしら。

オルソン　う～ん、ドラゴンとは戦ってみたいけど。

セシル　ただのドラゴンじゃなくて、エンシェント・ドラゴンなんだぞ。相手になるわけがない。

フォース　武器は返してもらわないほうが安全でしょうねぇ。

シャリー　賛成～、だわよ。

ＧＭ　それじゃあ、ひとりに一個ずつ、木箱を担いでついてくること。えーと、実は中身が入っている箱がひとつだけあるんだけど、それは誰が持つ？
オルソン　僕が持ちます。
シャリー　さすが、リーダー！　だわね。
オルソン　重い、重いよ～ん。口だけですむから、楽だねぇ。
ＧＭ　あ、いけないいんだ。邪道(じゃどう)なんだよ、そういうのは。
オルソン　では、プレイヤーとしてオルソンの肉体の苦しみを思いやって、心の中で苦しんでおくよ～ん。ああ、なんてかわいそうなオルソン君。

ＲＰＧではプレイヤーはキャラクターになりきること――だけど、そんなことばかり言っていたら、キャラクターの性格に合わせにくくて、プレイヤーがゲームを楽しめなくなることもある。ここは、プレイヤーの性格がキャラクターにある程度うつしだされるのもしかたがないくらいに考えておくこと。ゲームがおもしろければ、そのうち、うまく融合するはずだから。

半魚人たちとの遭遇(そうぐう)

ＧＭ　砂浜を抜けて、やがて君たちは岩場へと入っていったよ。足元に気をつけないと、岩で

蹴つまずくよ。
フォース　忠告ありがとうございます。
GM　いえいえ、親切なGMを心掛けてるもんで。
シーリス　かよわい女性に、荷運びなんてさせておきながら、どこが親切なGMなのよ。
GM　岩場をしばらく歩くと、君たちの目の前に海蝕性の洞窟が見えてきました。この前の海賊のアジトに雰囲気が似ているけれども、それより遥かに大きい。入口に立つと、かなり奥の深い洞窟だってことが分かる。足元が濡れているから、滑らないように気をつけてよ。
シーリス　本当に親切なGMね。
GM　あ、分かってもらえました？——今は引潮なんだけれども、潮が満ちればこの辺りは、海水に浸かることは間違いないだろうね。洞窟の中に入ると、そこは少し下り坂になっていて、足元ぐらいの深さの潮だまりがある。と、アシュラムの配下のソーサラーが、魔法の明かりを灯した。すると、洞窟の奥の方に浮かんだ姿がある。
フォース　なんでしょうか？
GM　魔術スキルで判定してみて。
オルソン　えーと、全員失敗だよ〜ん。
GM　全身を鱗に覆われた人間といった感じの生き物が5匹ばかり、身体の半分を水に沈めながら、そちらの様子をうかがっているのが見える。それ以外に3人ほど、人間の女性にしか見

えないのがまじっている。判定に失敗したので、名前は何だか分からない。
フォース　マーマンとマーメイドだ！　何で、こんなところにいるんだろう。
ＧＭ　名前は分からないんだからね。ともかく、女性の姿をした生き物が、悲しそうな瞳で、話しかけてくる。
シーリス　なんと話しかけてくるの？
ＧＭ　そうだよ。だから、よく聞いていてね。「この奥は禁断の場所です。何者も入ってはなりません。守護神の怒りにふれるだけです」
オルソン　守護神って、ドラゴンのことかな。
フォース　決まってますよ。マーマンたちは、このドラゴンを守護神と崇めているんだ。
ＧＭ　そのようだね。
セシル　青竜の島とここに棲むドラゴンについて、何か知識はないか？
ＧＭ　それを知りたきゃ、またまた魔術スキルの判定ね。シーリスだけはさっき同じ判定を試みたから、しちゃダメだよ。
シーリス　はいはい。
オルソン　成功したよ〜ん。
シャリー　わたしも、だわ。
セシル　当然、成功しているさ。

フォース　僕は失敗しています。

GM　成功するときゃ、ワラワラ成功するな。では、教えてあげよう、語ってあげよう。えーと、この青竜の島に棲むドラゴンの名前はエイブラという。ロードス島に5匹棲んでいるエンシェント・ドラゴンのうちの1匹で、ウォーター・ドラゴンとして知られている。古代王国の宝物を守護しているという伝説もあり、そのため、数多くの冒険者がこの水竜に挑んだんだけれどもことごとく失敗している。ただ、ライデンの漁師たちからは評判がよく、巨大な鮫や鯨、それから海の怪物でシー・サーペント、シー・ドラゴンらを捕食しているらしい。おかげで、漁師たちは安全に漁ができるってわけさ。

シーリス　なるほどね。それなら、マーマンたちにとっても守護神になるでしょうね。

フォース　マーマンかどうかは知らないんですけどね。

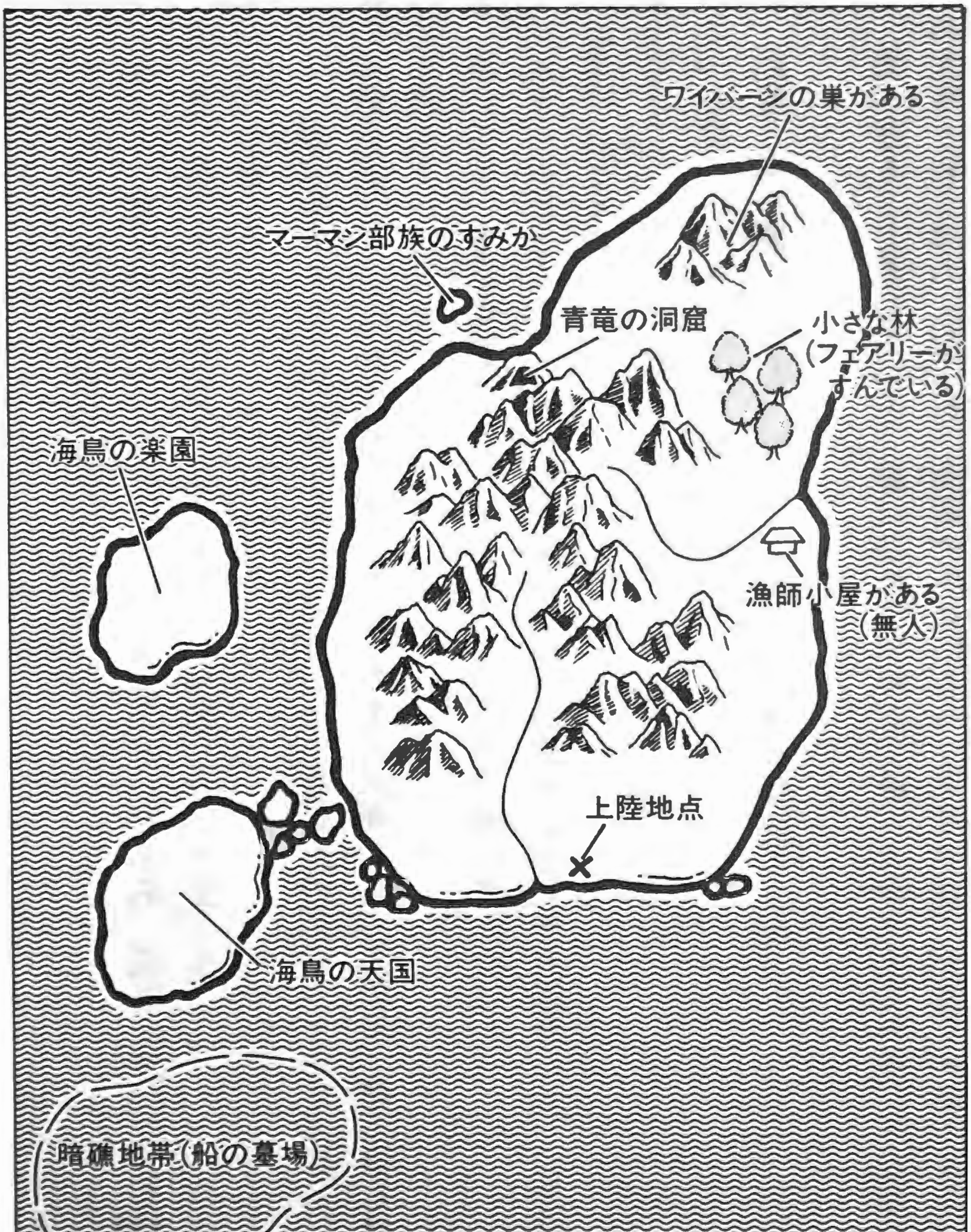
オルソン　そういう情報を知ってても、僕たちには口を挟む権利はないんだよ〜ん。

GM　実はそのとおりさ。そして、もちろんアシュラムたちはマーマンたちの警告になど従うつもりは、毛頭ない。彼はその旨を相手に伝えるよ。すると、さっきの女性は「ならば、実力で阻止するまでです」と、半魚人どもに戦闘命令をくだす。

と、いつのまにやってきたものか、100メートルほど離れた海岸からゲコゲコと新しい半魚人が姿を現わした。数十匹はかるくいるね。

フォース　ギョギョギョギョ。

青竜の島・見取図


ワイバーンの巣がある
マーマン部族のすみか
青竜の洞窟
小さな林
(フェアリーが
すんでいる)
海鳥の楽園
漁師小屋がある
(無人)
上陸地点
海鳥の天国
暗礁地帯(船の墓場)

ＧＭ　しょうもねー。

フォース　いえいえ、ＧＭには負けますよ。

オルソン　困った、相手がドラゴンだけとばっかり思っていたから、武器を持つことを拒否していた。えーと、僕たちはただの荷物運びだから、攻撃しないでよ〜ん。

シャリー　これで通じればいいなぁ、だわ。

ＧＭ　ダメ！　敵は君たちを包囲するように、ジワジワと洞窟の方に迫ってくる。しかし、その時、救いの声があって、「その木箱の中におまえたちの武器が入っている。命が惜しければそれを取って戦え！」だって。

オルソン　あわてて、木箱を地面に下ろすよ〜ん。そして、開けてみるけど。

ＧＭ　アシュラムの言うとおり、君たちの武器が収められている。それ以外にも、いくばくかの財宝があるけれどもね。

シャリー　〈バトルソング〉を歌うよ、ですわ。

セシル　こっちは〈シールド〉を全員にかける。

オルソン　武器と楯を構えて、と。でも、あまり気が進まないよ〜ん。

しかし、気が進もうと進むまいと、敵はひたすら押しよせ、オルソンたちは、やむなくマーマンたちの大軍と戦うはめになった。洞窟の中にいるマーメイドは、シャーマン・マジックを

使って攻撃をしかけてきたが、アシュラムたちの攻撃の前にたちまち蹴散らされてしまった。
　オルソンたちの相手は、海の方からゾロゾロやってくるマーマンの集団である。圧倒的な数の差に苦戦が予想されたが、魔法の援護がアシュラムの仲間からもやってきた。それは、強力きわまりない破壊の魔法で、マーマンたちの3分の2ばかりが、その魔法の前に命を落としていった。それでも、10匹以上はいる敵に手間取り、全部を片付けるまでには、およそ10ラウンドもかかってしまった。

シャリー　意外に手間取ったねぇ、だわ。
セシル　魔法を節約したからだ。ここは精神点を温存しておくのが、正解とみたからな。
シャリー　しまった！　こっちはけっこう使っちゃった、だわ。
セシル　そんなことで、きたるべきアシュラムたちとの対決はどうするんだ？
フォース　本気で戦うつもりなんですか？
セシル　そのぐらいの気合いを持っていろ、ということだ。
シーリス　気合いだけなら、いくらでも。でも、さすがにこの連中、無茶苦茶強いわねぇ。
フォース　レベルが違うんですから、仕方がありませんよぉ。
GM　アシュラムは、「戦士は機会があれば、かならず自分の武器は手にしておいたほうがいい。他人の力を借りねば、自分の身を守れん奴は、決して長生きはできんぞ。そして、間もな

くそういう時代がくるだろう」と、忠告とも恫喝（どうかつ）ともつかぬ発言をするのでありました。そして、武器を持ったままで木箱を担（かつ）いでついてこいと命令する。
シーリス またまた、角（かど）が立ったけど、その命令には従うわ。
オルソン 今はまだ時期ではないからだよ～ん。
フォース ああ、いつになったら時期がくるんでしょうか？
ＧＭ どきに……なんちゃって。
フォース ……さすがですねぇ。
ＧＭ コホン。あー、次はいよいよこの青竜の島の主人との対決だからね。

ＧＭはもちろんゲームのおおまかなストーリーを作っておくのだけれど、その途中に、ここみたいにちょっと伝説めいた箇所をしかけておいて、それらしい雰囲気をかもしだすのも必要だ。あまりやりすぎると、プレイヤーに〝これもまた伏線（ふくせん）か？〟なんて勘（かん）ぐられるけれども、そういうときは、あとで素直にプレイヤーを誉（ほ）めておけばまるくおさまるはず。

決戦！ 水竜（すいりゅう）対黒騎士（くろきし）

ＧＭ 君たちは、首まで海水に浸（つ）かりながら、しばらく進んだ。もし、マール君がこの中にい

たとしたら、きっと頭まで水に浸かっていただろうね。それからは、しだいに道は登りになっていて、地面も乾きはじめた。と、洞窟全体の空気がまるで脈動しているように君たちには感じられるようになった。

フォース　いよいよ近づいてきたみたいですねぇ。

オルソン　ドラゴンと戦う義務がないから、気は楽だよ〜ん。共倒れしてくれればラッキーなんだけどなぁ。

シャリー　まず、無理だろうね、だわ。

GM　などと話をしていると、君たちが進んでいる洞窟は、いきなり巨大な岩屋へと抜けた。そこは、まるで自然にできた王宮の広間のような大きさと荘厳さがある。岩屋の中央には巨大なプールがあって、その底には金や銀、その他数限りない財宝が沈んでいるのが一目で見てとれた。

フォース　ご、ごくり。ゴクリといえば『指輪物語』。

GM　この財宝の光で輝けるプールの向こう側に、巨大な生き物が静かに寝息を立てている。その生き物から発せられているオーラのようなものが、君たちを飲みこもうとしているかのようだった。そして、みんなの心の中で何ものかの〝声〟が響いた。

「我が眠りを妨げる者は誰か！　今すぐこの場から立ち去れ、この岩屋の中に入れるのは、我等が主人、ロードス太守の資格を持つ者のみ」

フォース　だ、誰だ！

GM　人呼んで、水竜エイブラだよ。その声とともに、巨大な生き物がすーっと立ちあがりはじめる。見れば、巻いていたとぐろを解き、まるで巨大な蛇のような怪物がその全身をあらわにした。翼はほとんどなく一見してワームのように見えなくもないが、やはり退化しかけの四足があるので、ドラゴンだということが分かる。この怪物こそ、青竜の島の主人にして数千年を生きたエンシェント・ドラゴン、水竜エイブラ君なのであった。聞いて驚け、見て驚け。

シャリー　ガガ～ン、だわ。

GM　しかし、その巨大な姿に対しても、アシュラムたち一行はいっこうに驚いた様子もない。それどころか、むしろ自信に満ちた笑いを浮かべながら、エイブラに向かってゆっくりと進んでいく。以下、エイブラとアシュラムの交渉の様子ね。

「わたしは、争いにきたのではない。偉大なるドラゴンよ。ただ、ひとつの宝物が欲しくてやってきただけだ」

「宝物は我が守護下にある。渡すことはできぬ」

「ならば、実力で奪うのみだが、それでもよいかな」

「そのときは、こちらも守護者の任務をまっとうするのみ」

——以上で～す。

セシル　どこが交渉なんだ。お互いに歩みよりが一歩もないじゃないか！

オルソン　下がろう、下がろう。ドラゴンのブレスに巻きこまれたら、僕らは一巻の終わりだ。
フォース　そして、話は二巻へと続くんですねぇ。
GM　続かないよ。それじゃあ、君たちは後方に下がったということで、後は見物するだけだね。えーと、それではだいたい次のような戦いが繰り広げられる。まず、マイリーのプリーストが定石どおり〈バトルソング〉の呪文をかける。そして、ダークエルフとソーサラーが防御呪文を全員にかけて、戦士たちはドラゴンとエンゲージだ。ドラゴンは最初のラウンドにまず炎を吐いて、後は正面から戦いに応じている。
　その後、派手な呪文が飛びかい、戦士たちは5回、6回と連続攻撃を行なっている。対するドラゴンだって、負けてはいない。侵入者は皆殺しとばかり、ブレスは吐くわ、咬むわ、尻尾で払うわと多彩な技を見せてくれている。
　しかし、永劫とも思われた戦いに、終焉の時はきた。アシュラムが持っている黒き刃の剣が、ドラゴンの無限とも思える精神力をズタズタに切り裂いて、ついにスタンさせてしまったからなんだ。その後は、もうパーティーは好きほうだい。巨大なエンシェント・ドラゴンの身体を再生が不可能なぐらいにグチャグチャにした。
シャリー　スプラッタだね、だわ。
GM　さて、かくしてエンシェント・ドラゴンとアシュラムたちとの戦いに決着はつき、君たちも安全になった。

フォース　どうも、お疲れさま〜。
GM　「みたか、これがマーモの誇る勇者たちの実力なのだ。我々の力をもってすれば、ヴァリスやフレイムなど物の数ではない、はずだ」と、黒騎士アシュラムは高笑い。
フォース　はいはい、そのとおりですねぇ。
GM　いきなり、媚びはじめたな。では、持ってきた箱に、宝物を詰めこむ作業にかかること。宝の山をひっくり返して、値打ちがありそうなところを見繕って中に放りこむんだ。担いで帰るのが嫌で、軽い物ばかり選んでいると、後でひどいからね。
シーリス　なんで、こんな美女が肉体労働ばかりやらされるわけ？
GM　いや、シーリスさんが労働する姿はきっと美しいよ。それに流れる汗は健康のもとだからね。
フォース　僕は非力なんですよぉ。
GM　は〜い、つべこべいわずキリキリ働く。一方、アシュラムたちは懸命に何かの宝を探しているようだ。ない、ないぞ、とか言いながら、エイブラの死体の回りを探している。そして、君たちの作業が終わろうとするころにようやく、あったぞ！　という喚声がソーサラーから上がる。
フォース　な、何があったんですか、と声に出して尋ねる。
GM　魂の水晶球だ、と声が返ってくる。すると、アシュラムが、またハズレかといわんば

かりに舌打ちをした。

セシル　魂の水晶球については、何か知っていることはあるかな？

GM　それを知りたい人は、恒例になりつつある魔術スキルの判定をどうぞ。

セシル　よ～し、成功したぞ。

GM　じゃあ、分かることは次のとおりだ。「魂の水晶球」というのは、古代王国時代、このロードス島の太守が所有していた強大な力を秘めた魔法の宝物のことさ。死んだ人間の魂を復活させる力があり、その魔力は数百年前に死んだ一人の大魔術師をこの世に復活させたとされている。この魂の水晶球以外にも、「生命の杖」「支配の王錫」「知識の額冠」「真実の鏡」といった強力な魔法の宝物があり、これらはまとめて「太守の秘宝」と呼ばれている。

古代王国時代、ロードス島に住んでいた原住民たちは、非常に勇敢に古代王国の支配と戦ったのだけれども、それらの反抗をこの太守の秘宝は簡単に封じこんだんだそうだ。特に「支配の王錫」と呼ばれる宝物がね。もし、この宝物を手に入れたら、現在のロードス島を征服することは決して難しくないとの伝説もある。

セシル　求めているのは、支配の王錫だな、とアシュラムに向かって声をかけるぞ。

GM　「ほう、よく分かったな。貴様たち、ただの冒険者ではないな？」

フォース　いえ、本当にただの冒険者です。

GM　「……まあいい。確かにわたしは、支配の王錫を求めてその宝物の守護者であるドラゴ

ンと戦っている。すでに、〝黒翼の邪竜〟ナース、氷竜ブラムドは屈服させ、もしくは倒した。しかし、見つかったのは、戦士にとっては役にも立たない知識の額冠のみ。そして、このエイブラを倒してみたわけだが、見つかったのは魂の水晶球だ。オレには必要ないものだし、必要になるとも思えんものだ。何しろ死んだ人間になど興味はないし、オレは絶対死なんからな。ハッハハッハッ」

シーリス　すごい自信。

フォース　マグニチュード7はありますねぇ。

シャリー　はいはい、分かったよ、だわ。

GM　「さて、ここまで知られた以上、おまえたちを逃すわけにはいかんな。一生牢獄につながれるか、マーモに忠誠を誓って、仲間に加わるなりしてもらわんことにはな。おまえたちは、なかなか将来有望そうだから、仲間になるというのなら、歓迎するぞ。マーモにつけば、ひとつの街の太守になるのは簡単だからな」

フォース　いやあ、そこまで買っていただいてありがとうございます。でも、もうすこし考えさせてください。

GM　ああいいよ。時間はいくらでもあるからね。何しろこのまま船は一旦、ロードス島本島に戻るけれど、そのますぐに今度は暗黒の島マーモに向けて出港する予定だからね。

オルソン　がちょ〜ん！　話が違うよ〜ん。これでは、救出してもらう機会がない。

いね、だわ。

シャリー　どうせ、魔法で心を読まれるから、と何でもしゃべったのが失策だったかもしれな

シーリス　バカバカバカ、オルソンのバカ。

フォース　ああ、僕たちはいったいこれからどうなるのでしょう？

ここみたいなNPCだけが活躍して、プレイヤーはそれを指をくわえて見ているだけというのは、じつはGMとしては下手なやり方だ（リプレイではさまになっているけれど、じっさいのゲームじゃ、プレイヤーにはそんなにおもしろくなかったはず）。しかし、ゲームのストーリーの進行上やむを得ない場合もある。そういうとき、GMは要領よく、手短にやること。

セッション5

帆船〝海の鷹〟

冒険者たち、船倉に押しこめられること

GM　さて、重い荷物を担いで君たちは、海賊船へと戻ってきた。すでに、潮は満ちていて、〝海魔の角号〟は沖の方に浮かんでいる。すでに出港準備も整えているみたいだね。船から小舟が出迎えにきて、アシュラムたちとオマケで君たちを乗せて船まで運んでくれる。

シーリス　オマケでね。

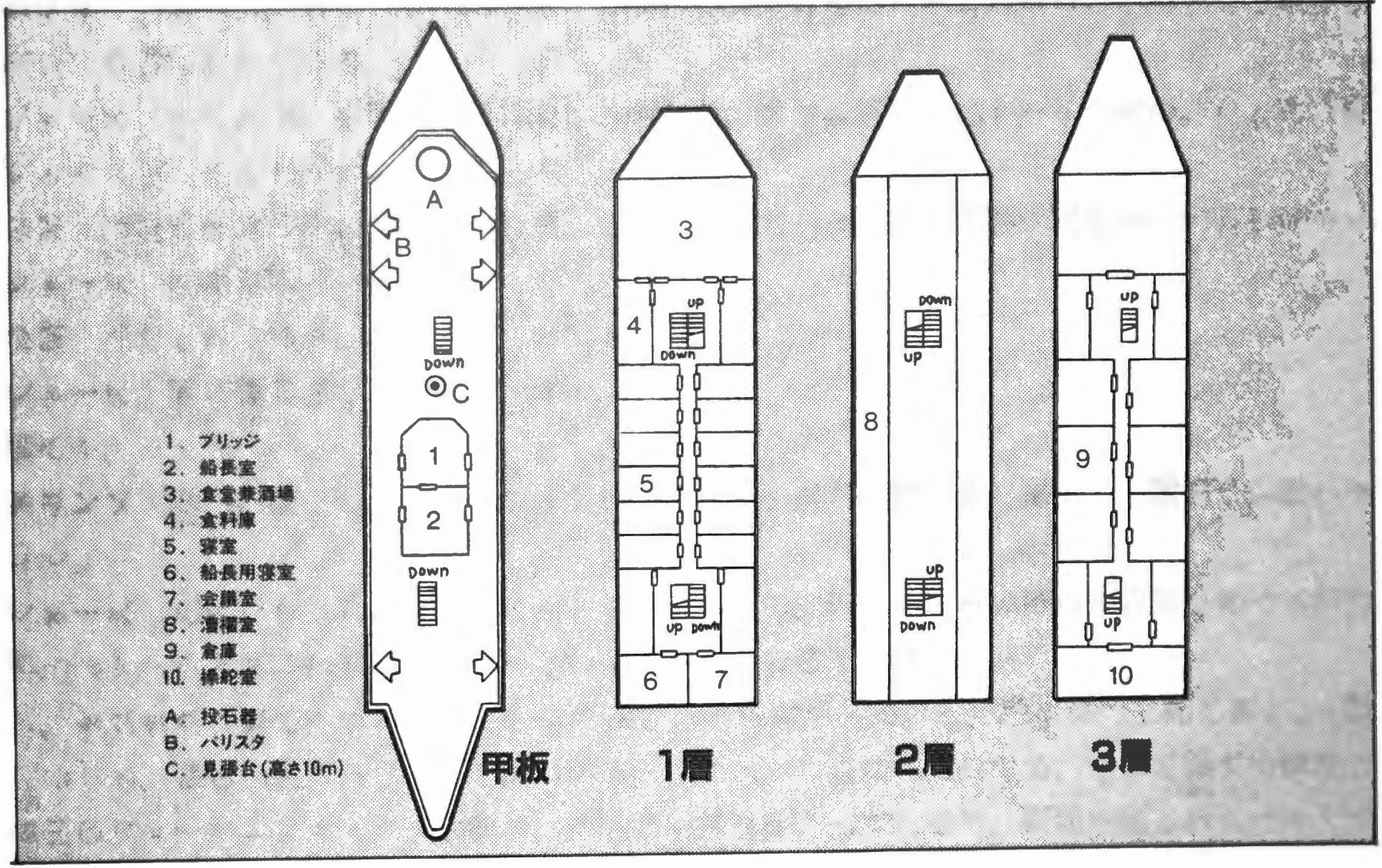
GM　そんなことで、いちいち角を立ててたら身が持たないよ。で、君たちはいちおう危険もおかしてくれたし、マーマンとも戦ってくれたので、褒美として雑役は免除してあげよう。

フォース　ありがとうございます。

GM　というわけで、船底の船倉に入っていてほしいんだけど。

オルソン　どっちが待遇いいんだか分からないよ～ん。
セシル　休んで体力を温存できるほうが有利に決まっている。それから、機会を見て脱出するのだ。
シャリー　あればいいなぁ、だわ。
フォース　えーと、さっき説教されたので、学習したのですが、できれば武器は持っていたいんですけど。
GM　おっと、これは一本取られたね。いいでしょ。武器の携帯は認めましょ。どうせ、船内から出られっこないんだし、船内には海兵隊の猛者数十人が乗りこんでいるしね。くれぐれも間違った考えは起こさないことだね。
セシル　間違ってない考えだったらいいわけだ。
フォース　そういうことでしょうねぇ。
GM　それでは、出港だ。さあ、君たちは船倉に入った入った。
オルソン　入ったよ～ん。
GM　それでは、〝海魔の角号〟は一路、南へと針路を取り、およそ半日ばかりの航海を行なう。着いたのは、船倉からだとよく分からないけれど、どうも上の様子からアジトの船着き場ではないらしい。「アシュラム様が立たれるぞ～」とか「船を出せ～」とかいう声が聞こえてくる。それから、アシュラムが「貴様たちは魂の水晶球を運んでマーモへと帰れ。我々は火

海魔の角号・見取図


1. ブリッジ
2. 船長室
3. 食堂兼酒場
4. 食料庫
5. 寝室
6. 船長用寝室
7. 会議室
8. 漕櫂室
9. 倉庫
10. 操舵室
A. 投石器
B. バリスタ
C. 見張台（高さ10m）
甲板
1層
2層
3層
A
B
C
Down
up
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

竜山のシューティングスターを倒し、支配の王錫を手に入れてのち、陸路を通ってマーモへと戻る」と、命令を発しているのが聞こえる。そして、しばらくしてから、小舟が離れる音がして、またまたしばらくしてから、小舟が戻ってくる音がする。で、船長らしい男の声で、「野郎どもマーモに向けて出港だ！」という高らかな号令の声が響く。

フォース　ああ、ついに沖に出てしまった。これから、僕たちにできることは何があるんでしょう。

オルソン　恐くて強いのがいなくなったことだし、それに武器は手にあるし、脱出の作戦でも練ろう。

フォース　扉に鍵はかかっていますか？

GM　かかっているよ。

フォース　道具は持ってますか？

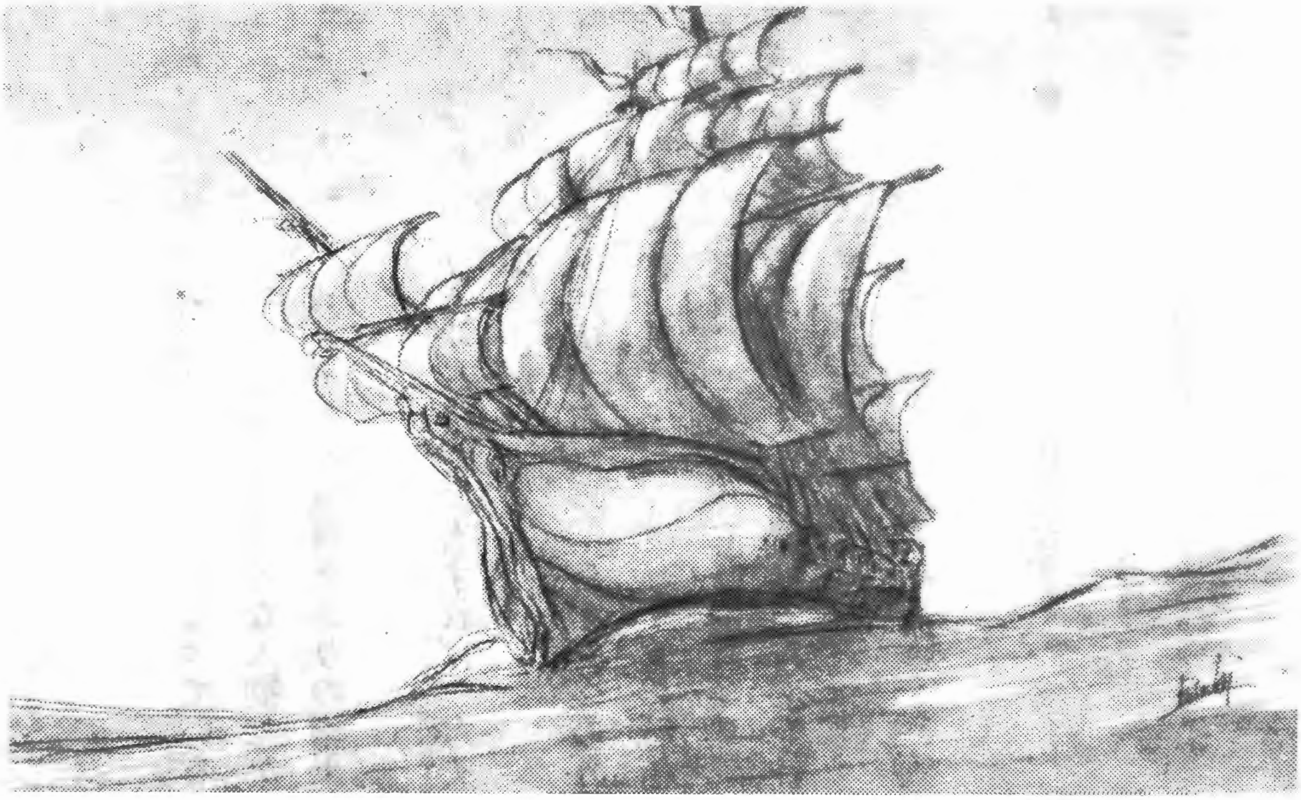
GM　盗賊の道具の携帯は要求しなかっただろ。それでも、鍵の解除を試みることはできるよ、マイナス50%のペナルティーでね。

フォース　それでも、28%の確率は残ってますね。おまけに集中力ロールもある。こっちは修正なしの40%ですからね。

セシル　それなら、だいたい57%ぐらいの成功の確率はある。それにここにいる全員が集中力ロールを使えば誰かが開けることができるはずだ。

シーリス　それから、海兵隊を相手に戦うわけね。
シャリー　そして、船を奪ってライデンへと帰る。問題は海兵隊を相手に戦って勝てるかだね、だわ。
セシル　何としてでも勝つの！
フォース　今は昼間ですか？　夜ですか？
GM　昼間だよ。昼間は船を進めて、夜になると錨を下ろして、停泊するというのがロードス島におけるガレー船の運行形態だと思ってちょ。
オルソン　じゃあ、夜は見張り以外は寝静まっているんだね。
GM　ま、そういうことだね。
シャリー　気持ちは焦るけど、狙うんだったら夜だね、だわ。
GM　はいはい。それじゃあ、夜まで時間を進めることにしよう。——ところで、マール君。
シャリー　はい、だわ。——えっ、マール君の方なの？
GM　そうだよ。お待たせしました。その後の君の活躍について、簡単に相談しよう。
マール　（これ以後、マールに戻る）しようしよう。
GM　えーと、海賊のアジトでの戦いで、逃げのびたのは、マールとザ・NPCズのシャーマンだけだった。マールは、その泳いで逃げたシャーマン君と途中でおちあうと、共に手を取り愛の逃避行。

マール　そんなことはしないよ。
GM　だろうね。冒険者ギルドへと休むことなく駆けつづけたわけだ。
マール　疲れそうだなぁ。
フォース　走れメロスの世界ですねぇ。
GM　まぁ、その苦労たるや、君たちと比べても決して遜色はない。
マール　で、着いたらすぐにスレインに面会して、文句を並べたてる。
GM　はいはい、それはみんな聞くよ。
マール　それから、事情をみんな話して、救出隊を差し向けてくれるよう要請する。
GM　すると、スレインは君たちがすでに船で運ばれていることを例の指輪の魔力により突きとめる。そこで、たまたまライデンに寄港していたフレイムの軍船〝海の鷹号〟の出番となるわけでありました。
フォース　おおっ、あれがヤ○ト だ男の船だ。ヤ～○ト、ヤ○トいつまでつづく。
GM　だぁ～っ。不穏当な発言は慎んでちょ。
マール　フレイムとの軍船の関係について、僕は追及しておくよ。
GM　それが正しい態度だね。それじゃあ、マール君、冒険者ギルドの背後関係について、おじさんと一緒に勉強しようか。
フォース　働くおじさん、働くおじさん、こんにちは。



オルソン　懐かしいなぁ。

ＧＭ　さて、この冒険者ギルドだけど、実はスポンサーになっているのは、フレイムの傭兵王カシューその人なんだ。カシューについては、みんなどんな人物だか知っているね。

オルソン　知っているよ～ん。大陸から渡ってきた傭兵あがりの国王で、一騎打ちなら無敵といわれる豪快な王様。

フォース　おまけに卑怯な手段だって使うぞ。後で反省すれば、大丈夫なんだ。

シーリス　わたしは、個人的にあの王様好きだわ。

ＧＭ　これは、乱れたライデンの治安を回復するため、ライデンの評議会が要請したことでもあるんだ。しかし、表立ってフレイムが介入すれば、ライデンの威信は丸つぶれだ。そこで、冒険者ギルドという秘密結社を組織して、このギルドにフレイムの誇る傭兵団の猛者を送りこんだってわけさ。それと同時に力を持てあましている冒険者たちを仲間に引き入れ、悪漢にならないようにも気をつけていたってわけさ。仕事さえ与えていれば、たいていの荒くれ者たちはおとなしくなるからね。ま、君たちの場合は、酒場での活躍を評価されて本心から招かれたんだけどね。

オルソン　なるほど、これで背後関係が分かりましたね。

マール　僕にはね。

フォース　早く合流しましょうよぉ。

GM　もうちょっと待って。それから、マール君は救助隊と一緒にライデンの港へと向かい、〝海の鷹号〟に乗りこんだ。この〝海の鷹号〟はロードス島で唯一の本格的な帆船で、遠洋航海の能力を十分に持っている大陸渡来の軍船だ。漕手が不要な分、乗り組む海兵の数も多くなるし、風さえあれば速力も圧倒的なものだ。ま、いかにマーモの誇る軍船であろうと、戦いの結果は火を見るよりあきらか。
　そして、スレインが君たちを魔法で探知しつづけて、ようやく〝海魔の角号〟に追いついたのでありました。さあ、フレイム海軍とマーモ海軍の主力艦同士の決戦が始まろうとしていた。オルソンたちの頭の上で、「帆船だ〜」という大声が上がったよ。そして、しばらくしてから、「敵だ〜。戦闘態勢を取れ〜。総員起こし〜」との警報。

　プレイヤーがするのは戦闘ばかりじゃないのは、RPGをちょっとでもしたことのある人はごぞんじの通り。こうした囚われの身のときなど、どう対応していくか、仲間とわいわいがやがや相談するのが、じつはいちばん楽しいという説もある。ただし、あまりとっぴで過激な行動ばかり主張するのは考えもの。GMを困らせるのが、RPGではない。

逆襲！　そして、マールとの再会

セシル　今こそ、行動に移るべきだ。中から攪乱すれば、こっちの勝利は間違いない。
フォース　はいはい、任せてください。盗賊スキル、チェック！――97！　大失敗。今度は集中力ロール！――33！　成功しました。扉の鍵は開きました。
GM　すると、上の騒がしさに浮き足だった見張りが2人そこにいる。
オルソン　1人は僕が引き受けるよ～ん。
シーリス　じゃあ、もう1人はわたしね。
GM　イニシアティブを決めよう。
オルソン　5。
GM　こっちは6。さすがに、敵は歴戦の海兵隊員。まず、オルソンに2回攻撃で1回ヒット。
ダメージが8。
オルソン　プレートメイルは硬い、硬い。
GM　お次はシーリスに2回攻撃で、7発と11発。
シーリス　はいはい、3発のダメージね。
GM　そっちの反撃。まず、シャリーがもうすっかりお馴染みになった〈バトルソング〉の呪

文をかける。海兵の防御スキルは30％だからね。
セシル　こっちもお馴染みになった〈シールド〉の呪文だ。
オルソン　クリティカル――ありゃ、100だ。大失敗だよ～ん。再攻撃――今度は命中、ダメージが10発。
GM　言い忘れていたけど、敵の武装はレザーにファルシオンね。ダメージはブロードソードと同じだよ。
セシル　鎧と魔法の分、こちらのほうが有利だ。
GM　でも、数ではこちらの方が圧倒的に有利なのでありました。上から騒ぎを聞きつけて、新手が4人降りてきたよ。
オルソン　それでも、こっちの士気は衰えないよ～ん。第2ラウンドのイニシアティブは8。
GM　そっちの先攻。
オルソン　あらら、2回とも失敗。
シーリス　あらら、わたしも。
GM　こっちもスカちゃん。何も起こらず、第3ラウンドへ。イニシアティブは9。
オルソン　こっちも9、同時攻撃かな。
GM　いや、同点の場合はそっちの先攻だ。
オルソン　1回命中！　ここは集中力ロールを使うよ。――これは、失敗。普通のダメージが

やっぱり10発。

GM　まだまだ。

シーリス　3と4！　2回ともクリティカル・ヒット！　ダメージが12と9。

GM　瀕死の状態だけど、それでも生きている。

セシル　しぶとい。これは〈ファイアウェポン〉をかけておくべきだったな。

フォース　次のラウンドにかければいいんですよ。

セシル　そうしよう、シーリス、オルソンの順番ね。ちゃんとレディー・ファーストを守ることの紳士ぶりを見よ。

GM　シャリーさんも魔法を使わせようかな？

オルソン　〈ヒーリング〉のために温存しておいてほしいよ～ん。

GM　相手の反撃は、オルソンとシーリスに1回ずつ命中で、ダメージが10と7。次のラウンド――6！

オルソン　10！　調子が出てきたよ～ん。攻撃、攻撃――89、91。調子がしぼんだよ～ん。

シーリス　7と81。えーと……

セシル　クリティカル・ヒットじゃないはずだ。それから、攻撃の前にこっちは〈ファイアウェポン〉がかかっていることをお忘れなく。ダメージがプラス5されるから。

シーリス　ありがとう。ダメージが15！

GM　1人倒れた。さて、お代わりがやってくる。反撃、スカスカ、クリティカル、スカ。シーリスに10発のクリティカル・ダメージ。

シーリス　集中力ロールを試みて、ふつうのダメージにします。——10！　成功。では、鎧が防いでくれて、2発のダメージだけね。

GM　シャリーの〈ヒーリング〉が欲しかったらすぐに言ってね。

　その後、ラウンド数はずいぶんかかったもののオルソン、シーリスの2人の戦士たちは、確実に相手を倒していった。そして、海兵全員が倒れたとき、甲板の方も戦いの喧騒に包まれていた。

GM　えーと、オルソンたちが船倉で起こした騒ぎは十分、効果があった。漕手たちが騒然となり、櫂を漕ぐのをやめたからだ。〝海の鷹号〟は、弓矢を射かけながら接近し、〝海魔の角号〟に接舷した。そして、フレイム海兵隊の精鋭が、ファルシオンを翳して乗りこんでくる。その中にはもちろん、マールの姿があった。そして、海賊のアジトで放置されていた死体を回収して復活したザ・NPCズの4人組もね。

オルソン　魚の餌にされていないでよかったね。僕たちは急いで甲板に上がるよ～ん。

GM　いいよ。甲板に上がるまで、海兵の姿はまったくなかった。漕手頭が鞭を振るって、漕

手たちを働かそうと躍起になっているだけだ。

フォース そいつは、この僕が相手をしましょう。

GM じゃあ、絶対ショートソードの対決だね。でも、〈シールド〉の効果も〈バトルソング〉の効果も切れているよ。

フォース 後まわしにします。

GM それでは戦いの舞台は、甲板へと移る。すでに、乱戦になっていて、それぞれ敵の海兵を1人ずつ受け持って、倒せばこの船は制圧できるよ。さあ、頑張って戦うこと。

オルソン、シーリス、マールの3人のウォリアーは、それぞれ自分の担当した敵を数ラウンド後には倒し、無事再会することができた。フレイムの海兵隊に多少の犠牲が出たものの、マーモの誇る軍船〝海魔の角号〟はフレイム軍の手中に落ちたのである。

GM えーと、この時代の常として、分捕った宝物は、船の乗員に分配されることになる。もちろん、その大部分は船長の物になるんだけれども、君たちは今度の事件の功労者でもあるので、拾ってきた宝物の中から特に魔法の力を秘めた武器や防具が分け与えられることになった。

オルソン ラッキー！ だよ〜ん。

GM えーと、ロングソード＋2、グレートソード＋1、ラージ・シールド＋1、バーニン

グ・クォレルが10本（ダメージ＋5のクロスボウ用の矢）。そしてフォーチュン・アミュレット（抵抗力に＋10のボーナス）、ファイア・クリスタル（5レベルのソーサラーがかける〈ファイアボール〉が1回使用できる）3個が分配された。誰が持つか決めてね。

オルソン　僕はグレートソード＋1にするよ〜ん、シーリスがロングソード＋2を持つといい。

シーリス　異論はないわ。

フォース　バーニング・クォレルはあきらかに僕用ですね。GMも考えてますねぇ。

GM　いちおうね。

マール　僕はフォーチュン・アミュレットにする。魔法に対する抵抗が強くなるのが嬉しいから。

セシル　ファイア・クリスタルを貰う。でも、こんなのは趣味じゃない。だいたい、持ってて楽しくないからな。

GM　でも、使うと楽しいよ。特に雑魚相手の時は絶大な威力があるからね。シャリーはあまり白兵戦をしないから、シールド＋1はシーリスに譲ってあげるよ。

シーリス　ありがとう。ま、これもわたしの人徳というやつかしら。

GM　違うと思いま〜す。NPCには、あまりマジック・アイテムを分け与えるべきではないというポリシーが僕にあるだけで〜す。さて、〝海魔の角号〟は、このままフレイム軍の水夫が乗りこんで、本国まで航行させる。おそらく、フレイム海軍の戦列艦として大いに活躍して

くれることだろう。いい船であることは間違いないし、フレイムの海軍はそんなに整備されているわけでもないからね。

シーリス　どっちが海賊なのか分からないわねぇ。

GM　昔の海軍ってこんなものだったみたいだよ。国の公認で海賊をやらせている場合もあるからね。大航海時代のイギリス海軍なんてその最たるものだよ。キャプテン・ドレイクが国家の英雄になるんだからね。ま、ロードス島にもまだこういった野蛮な習慣は残っているってことさ。

プレイヤーにとって、と〜っても嬉しいのが、使命を達成した後にもらえるいろんなアイテム類。アイテムはゲームによってはランダムに出てくるようなものもあるけれど、ロードス島戦記RPGではちゃんとGMが決めるようになっている。だから、ストーリー上、意味のあることも多いから、プレイヤーは分配に気をつけよう（GMもなにを出すかはよく考えよう）。

GM、情報整理を行なうこと

GM　さて、冒険者ギルド所属の正義の志士たちは、喚声に出迎えられながら、〃海の鷹号〃へと乗り移った。そして、さっそく船室に案内されて、温かい飲み物と、それに軽い食事を勧

められる。
シーリス　これがいちばんありがたい歓迎ね。
GM　で、スレインがまずみんなに謝罪する。「情報不足でとんでもない仕事を押しつけて申し訳ありませんねぇ」
オルソン　助かったんだから、別にいいよ～ん。それより、僕はマーモのアシュラムが企む恐るべき陰謀についてスレインに報告する。
GM　オルソンから話を聞いて、ただでさえ冴えないスレインの顔色がさらに悪くなる。「それは大変なことですねぇ。よく、知らせてくれました。あなたがたの働きは、先程分け与えた宝物以上の価値があるようですね」ときたもんだ。
フォース　だったら、もっと褒美をください。
GM　あげたいのは山々なんだけれども、さすがに船の上では手持ちがない。さっき回収した宝物はフレイムの水夫たちが全部懐に入れてしまったからね。それを差し出せという勇気は、さすがにスレインにはないようだ。しかし、ギルドに帰ればもっと褒美をあげようと、スレインは約束してくれた。
マール　僕は、冒険者ギルドとフレイム軍の関係をみんなに説明しておく。これで、情報が揃ったのかな？
GM　どうなのかなぁ。この辺り、原作があるキャンペーンの悲しさで、プレイヤーの記憶と

キャラクターの記憶とがごちゃまぜになってしまうからね。かくいう僕も同じで、もしかすると与えていない情報があるかもしれない。ということで、ここで情報を整理してみよう。

まず、アシュラムとその6人の配下が支配の王錫を求めてドラゴンを退治しまくっている。これは、前回説明したね。支配の王錫を手にした者は、ロードス島の覇王になるかもしれない。これも説明ずみ。

そして、冒険者ギルドの秘密と、その背後関係についても説明した。フレイム王カシューがどんな人物かも言った。

シーリス　冒険者ギルドのギルド・マスターは誰なの？　スレインじゃないのよねぇ。

フォース　傭兵隊長のシャダムですよ。確か、聞きましたよ。

GM　シャダムって名前しか教えてなかったね。彼の正体は、フォースの言うとおりフレイムの傭兵隊長さ。傭兵団が派遣されたんだからね。その将軍であるシャダムがギルド・マスターを兼ねているのは当然でしょ。フレイム王カシューの目的がライデンの治安維持にあることも説明した。すると、謎として残っているのは……

セシル　アシュラムという騎士がいったいどういう人物なのかはまだ知らされていないよ。

GM　そうだね。えーと、これは誰が知っているのがいちばんふさわしいんだろ。スレインは、こんなことには興味なさそうだしなぁ。――じゃあ、ここではそれに関する情報は手に入らなかったことにする。

セシル　ま、アシュラムが誰だか分からなくても、マーモの騎士であること、そしてロードス島の征服を企んでいること、この2点だけで十分に有罪だ。後は、誰がこの男に裁きを与えるかだが……

フォース　僕たちでは無理ですよ。

GM　無理かもしれないけど、君たちにも頑張ってもらうしかないよ。とにかく、フレイムでいちばん信頼できる人間がライデンにやってくる手筈になっているから、それまでアシュラムの動きをすこしでも阻止しないといけない。

シーリス　どうやって？

オルソン　えーと、アシュラムたちは僕たちより、どれぐらい先行しているのかなぁ。

GM　彼らが上陸してから、半日はかるくたっている。これから、陸地まで戻る時間を考えると、およそ1日というところだろうね。

セシル　アシュラムたちの上陸地点は分かるのか？

GM　スレインは君たちを追跡していたから、だいたいの位置は分かる。それは、ライデンから東に徒歩で半日ばかりの距離のところだ。おそらく、いまごろは、ライデンで宿泊しているところだろう。この船で急げば、翌朝までに辿りつくから。

シーリス　わたしたちを船倉に閉じこめておいて、自分たちはホテルだなんて許せない。

GM　そうだ！　怒れ、シーリス。その怒りを刃に込めて、アシュラムたちにぶつけるんだ。

フォース　僕たちなんて、お呼びじゃないんじゃないですか？

GM　でも、物の数ぐらいには入っているんだよ。それに、今までの一連の冒険で、経験レベルも1レベルアップするしね。

フォース　おおっ、それは嬉しい。

GM　それに、みんなには強力なマジック・アイテムも手に入ったじゃないか？　それに冒険者ギルドに戻ったら、さらにいろんなアイテムを貸与してあげるからね。

セシル　ちょっと待て、ちょっと待て！　それじゃあ、オレたちは身体さえあればよくって、後はアイテムが戦ってくれるというわけか？

GM　それが、弱い冒険者の特権じゃないか。それに、君たちの力が全然、役に立っていないわけじゃないんだしさ。スレインとレイリアが魔法で援護すれば、きっと勝てる可能性だってないわけじゃない。

オルソン　僕はとにかく納得したよ〜ん。それじゃあ、すぐにライデンに帰って、宿屋をしらみつぶしだ。うまくいけば、アシュラムたちが出発する前につかまるかもしれないもの。

セシル　街中で戦うのは、迷惑だと思うぞ。

フォース　なんだか、池田屋騒動みたいですねぇ。

GM　それでは、〝海の鷹号〟は3本マストの帆を膨らまし、海の上を滑るようにライデンへと目指したのでありました。

COMPANION

キャラクターシート I

名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
シーリス	ウォリアー	4	人間	女	18

筋力 (ST)	15	攻撃スキル (FS)	67
耐久力 (EN)	9	防御スキル (DE)	24
敏捷度 (AG)	16	盗賊スキル (TS)	56
知力 (IN)	10	魔術スキル (MS)	16
幸運度 (LU)	14	抵抗力 (RE)	40
魅力度 (PB)	15	集中力 (CN)	37

生命力 (LP) 28

精神力 (MP) 19

COMPANION

キャラクターシート I

名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
オルソン	ウォリアー	4	人間	男	20

筋力 (ST)	14	攻撃スキル (FS)	77
耐久力 (EN)	11	防御スキル (DE)	28
敏捷度 (AG)	15	盗賊スキル (TS)	62
知力 (IN)	7	魔術スキル (MS)	15
幸運度 (LU)	12	抵抗力 (RE)	40
魅力度 (PB)	14	集中力 (CN)	38

生命力 (LP) 32

精神力 (MP) 15

COMPANION

キャラクターシート I

名前	フォース
クラス	スカウト
レベル	4
種族	人間
性別	男
年齢	25

筋力 (ST)	11	攻撃スキル (FS)	43
耐久力 (EN)	11	防御スキル (DE)	22
敏捷度 (AG)	18	盗賊スキル (TS)	84
知力 (IN)	10	魔術スキル (MS)	18
幸運度 (LU)	14	抵抗力 (RE)	44
魅力度 (PB)	16	集中力 (CN)	40
生命力 (LP)	26		
精神力 (MP)	26		

COMPANION

キャラクターシート I

名前	マール
クラス	ウォリアー
レベル	4
種族	グラスランナー
性別	男
年齢	25

筋力 (ST)	10	攻撃スキル (FS)	75
耐久力 (EN)	12	防御スキル (DE)	30
敏捷度 (AG)	17	盗賊スキル (TS)	66
知力 (IN)	8	魔術スキル (MS)	16
幸運度 (LU)	15	抵抗力 (RE)	46
魅力度 (PB)	15	集中力 (CN)	44
生命力 (LP)	35		
精神力 (MP)	20		

COMPANION

キャラクターシート I

名前	種族
シャリー	人間
クラス	**性別**
プリースト	女
レベル	**年齢**
4	25

筋力 (ST)	10	攻撃スキル (FS)	48
耐久力 (EN)	14	防御スキル (DE)	26
敏捷度 (AG)	6	盗賊スキル (TS)	20
知力 (IN)	16	魔術スキル (MS)	48
幸運度 (LU)	13	抵抗力 (RE)	42
魅力度 (PB)	16	集中力 (CN)	36

生命力 (LP) 26

精神力 (MP) 37

COMPANION

キャラクターシート I

名前	種族
セシル	人間
クラス	**性別**
ソーサラー	男
レベル	**年齢**
4	21

筋力 (ST)	7	攻撃スキル (FS)	24
耐久力 (EN)	18	防御スキル (DE)	21
敏捷度 (AG)	9	盗賊スキル (TS)	50
知力 (IN)	15	魔術スキル (MS)	63
幸運度 (LU)	10	抵抗力 (RE)	36
魅力度 (PB)	11	集中力 (CN)	43

生命力 (LP) 31

精神力 (MP) 39

フォース　急げヤ○トよ、イ○カンダルへ。無敵再生戦艦、不死身の乗組員。

GM　だから不穏当な発言はやめてくれよぉ。

一行が二手にわかれたら、ここでのように情報の整理をしないと、知らないことを知ってる人がいたりして、おかしなことになりやすい。ほかの場合でも、GMはある程度ストーリーが進んできたら、話の筋道や情報の整理をして、プレイヤーが理解しやすいようにすることも肝心だ。プレイヤーというのは、一度聞いた情報をよく忘れるんだよ〜ん。

セッション6

勇者集う

"樫の木亭"の宿あらためをすること

GM　船は闇を抜けて、ライデンの港に到着した。夜明けまでは、あと少しというところで、辺りは白みはじめている。で、君たちは下船し、ライデンの中心地へと急ぐ。と、スレインは、アシュラムたちが泊まりそうな宿屋を尋ねてくるけど。

シーリス　アシュラムが泊まりそうなところねぇ。

オルソン　そんなの知っているわけがないよ〜ん。アシュラムとはそんなに面識はないんだから。

マール　マーモ帝国御用達の宿屋とかがあったりして。

セシル　我々には心当たりはひとつしかないんだから、それを考えればいいんだ。はずれても

ともとでな。

シーリス　あ、そうか、なるほどね。確か……

フォース　〝樫の木亭〟でしたっけ。

ＧＭ　そうだよ、よく覚えていたね。

マール　変わった伝説があったおかげだね。

シーリス　でも、あれは酒場と違った？

ＧＭ　ロードス島の酒場は、２階が宿屋に使われている場合が多いんだ。だから、「２階に上がる」というと、「宿屋で泊まる」とか、「ベッドに入って休む」という意味もある。以上、「ロードス用語基礎知識」からの抜粋でした。

フォース　本当にそんな事典があれば、便利でしょうね。

ＧＭ　僕にとってね。ミスが少なくなるからね。とにかく、君たちは〝樫の木亭〟に向かうんだね。

オルソン　向かうよ〜ん。

ＧＭ　それじゃあ、君たちは早朝のライデンの街を走った、走った、走った、さらに走った。そして、君たちが出会い冒険仲間となった思い出の場所、〝樫の木亭〟へと到着した。表通りには、早起きの漁師たちが、数人通行しており、宿屋の中からも人の立てる物音が聞こえてきている。もっとも、玄関の扉は閉ざされたままだけどね。

フォース　冒険者ギルドの者だ。宿あらためをさせてもらう、と言って、建物の中に踏みこみます。
GM　誰が先頭で？
フォース　僕は最後です。
シーリス　あたしは後ろから2番目。
GM　これこれ、こんなところで怖気づいちゃあいけない。正義の志士の名が泣くよ。
マール　それには、勝手に泣いてもらって、スレインかレイリアさんを前面に押したてる。
GM　ま、いいけどね。では、レイリアさんが「あなた、ここはわたしが先頭に」と言って、飛びこんだ。
フォース　ううっ、何か罪悪感を感じますねぇ。
オルソン　僕は2番目に続くよ～ん。いちおう、リーダーの責任ということで。
セシル　だったら、先頭に飛びこむべきだと思うぞ。
オルソン　それは、僕の勇気のなさということで。
GM　しかし、残念ながら君たちの警戒ぶりは、まったくのムダに終わったのでした。扉を開けると、中では使用人たちが早立ちのお客を送るための準備をしているところにぶち当たっただけだ。
オルソン　あらら。

セシル　まだ、部屋の中にいる可能性だってある。使用人のひとりに、黒い甲冑を着た騎士が泊まっていないかと尋ねる。

GM　すると、自分は早番だから、誰が泊まっているかは、まったく知らないと答がかえってきた。宿泊客のことを知っている遅番の者や主人は、もう寝てしまっているとのことだ。

シーリス　部屋をかたっぱしから開けていきましょうか？

フォース　それは、過激すぎますよ。誰でもいいから、遅番の人を起こしてもらいましょうよ。

オルソン　賛成。とりあえず、早番の人に頼んでみる。

フォース　その人には、金貨を2枚握らせておきます。1枚はその人用に、もう1枚は起きる人用にね。

GM　おっと、芸が細かい。男は「仕方ないなぁ」と言いながら、使用人の部屋へと一旦去る。そして、しばらくしてから、寝惚け眼の男をひとり連れてもどってきた。

オルソン　じゃあ、その人に「かくかくしかじか」と話してみる。

GM　「かくかくしかじか」の正しい使い方は、もうマスターしたようだね。すると、その男は「ああ、あの連中だな。確かに昨日泊まってたぜ。でも、夜が明けるだいぶ前にここを立ったぞ」との答。

フォース　ががーん。一足遅れてしまいましたねぇ。

シーリス　早寝早起きなんて、マーモの人間の割に健康的な人たちねぇ。

オルソン　追いかけよう。まだ、そんな先には行ってないはずだから。
ＧＭ　「でも、ひとりだけまだ宿に残っているぜ」と、その男は衝撃的な発言を、やっぱり眠たげな声でいうのでありました。
マール　へぇ、それは本当に衝撃的だねぇ。そんなことは予想もしてなかった。
オルソン　まったくだ。どうしよう。そのひとりが誰だか分かればいいんだけどなぁ。
ＧＭ　遅番さんの話によれば、それは蛮族ふうの大男らしい。
フォース　えーと、小説では確かギルラムとかいいましたね。
ＧＭ　そうだよ。でも、キャラクターには名前は分からないからね。
マール　強いのかな？
オルソン　どうする、戦ってみる？
セシル　もちろん。相手が弱いとみれば一気に叩きつぶす。これが、正しい戦い方というものだ。
ＧＭ　弱い者いじめみたいな気がするけどなぁ。
シーリス　それはＧＭの気のせいということにして、それならこの場でひとり叩きつぶしておきましょう。
フォース　できれば、生捕りにしたいところですけどね。まだ揃っていない情報もあるんだから。

オルソン　そうと決まったら、大男の部屋がどこか尋ねよう。

RPGでの酒場は、たしかに宿屋兼用の場合が多い。ここでも書いてあるように、だいたい似たようなものと考えていいだろう。だけど、たまには宿屋専用とか、酒場専用とか、いろいろ凝ったものを考えるのもおもしろい。〝樫の木亭〟だって、ちょっと変った樫の木の伝説があったからプレイヤーは覚えていたわけだ。結局、雰囲気の問題ですよ。

蛮族の戦士を捕えること

GM　大男がいるのは、2階の右端の部屋とのことだ。しかし、酒場の中では戦わないでくれ、この前もどこかの悪党と正義を名乗る冒険者が戦ってずいぶん迷惑したんだから、と店員たちは困惑している様子だ。

シーリス　この店員さんたちは、あの場にいなかったのね。「その冒険者とはわたしたちのことよ。だからあきらめなさい」と言ってやるわ。

GM　シーリスの言葉を聞いて、ふたりは悲鳴を上げて奥へと戻っていく。おそらく、店の主人を起こしにいったのだろう。今月分の彼らの給料が下げられるのはほぼ間違いないだろうね。

フォース　なんだか、悪いことをしましたねぇ。

マール　僕たちの悪口を言ったんだから、自業自得さ。それより、2階に上がって、言われた部屋に踏みこもう。
GM　この建物に害を及ぼすような魔法の援護はできない、とスレインがみんなに宣言するよ。冒険者ギルドは市民に好かれる秘密結社を目指しているんだからね。
マール　変わった秘密結社だね。
オルソン　相手は戦士だから、派手な魔法は必要ないと思う。それより、援護魔法をかけてよ。〈シールド〉〈プロテクション〉なんかがうれしいよ〜ん。
GM　それじゃあ、〈バトルソング〉もシャリーさんがかけてあげよう。でも、狭い部屋だから、接近戦に持ちこめるのは、2人までだよ。
オルソン　僕とシーリスかな？
マール　僕もいちおう、ウォリアーなんだけどね。ま、ここはふたりに華をもたせて、僕は「降伏勧告のバラード」でも歌っておくよ。
GM　つまり、降伏を勧告しながら戦うということだね。
オルソン　そういうことになるのかな？
セシル　なるんじゃないか。
GM　OK、ならばそういう手筈で、蛮族の部屋の扉を押しあけた。彼は、君たちが来るのを、野性の勘とでもいうべきもので察知していて、すでに戦闘態勢を整えている。武器はグレート

ソードだけど、着ている鎧はレザーだ。ちなみにマールの降伏勧告など応じるつもりもない。

マール　せっかく、僕が美声で歌ってあげてるのにさ。——今なら〜♪

GM　歌うたびに、音が違っているように思えるけどね。

マール　美声だけど、音痴なのさ。

セシル　そんなんじゃ、吟遊詩人なんて務まらないと思うぞ。

オルソン　それじゃあ、イニシアティブいくよ〜ん。７！

GM　そっちの先攻。蛮族の防御スキルは45だからね。

オルソン　さすがに高いなぁ。でも、こっちの戦闘スキルは、魔法でずいぶんと増えているし、武器も強くなっているからね。——２回とも楽々命中。ダメージは、19発と14発だよ〜ん。

シーリス　こちらも２回とも命中。ダメージは18と17。

GM　あら、あらら。ウォリアーひとりはやっぱり貧弱だったかな。とにかく、反撃だ。オルソンを狙って、５回攻撃！　３回命中のダメージが11と14、そして13がクリティカル・ヒットね。

オルソン　そのクリティカル・ヒットに対しては集中力ロールを試みる。——えーと、失敗している。けっこう、痛いよ〜ん。

GM　大丈夫。君たちの後ろには、ふたりの女性プリーストが癒しの魔法をかけようと、待ち構えているから。で、次のラウンド——

オルソン　イニシアティブは3だよ〜ん。

GM　それなら、こっちの先攻だ。では、ふたたびオルソンを狙ってと――4回命中、そのうち1回がクリティカル・ヒット。

オルソン　ヤバイよ〜ん。死んでしまうかもしれないよ〜ん。

GM　普通のダメージが16と14と12。そして、14発がクリティカル・ヒット！　生きてる？

オルソン　集中力ロールに失敗したらね。えいっ！　か、からくも成功したよ〜ん、よ〜ん、よ〜ん。

フォース　よかったですねぇ。さすがに攻撃能力は高いみたいですねぇ。

マール　観戦組でよかった、よかった。

GM　では、オルソンには〈リフレッシュ〉の呪文が飛びました。いかに、強いウォリアーとはいえ、魔法の援護がないとモロイもんだ。次のラウンドかその次には、問題なく倒すことができるでしょ。

マール　だったら、このラウンドも一度、降伏勧告してみるけど……

GM　自分の敗北はあきらかだからね。それには、応じよう。蛮族の戦士は武器を投げ捨てて、「おまえたちの好きにしろ。しかし、大事な情報は何も話さないぞ」と宣言している。

セシル　そう宣言されたら、生捕りにしても何の役にも立たないぞ。もっとも、こっちにだって聞きたい情報がそんなにあるわけじゃないしな。

フォース　アシュラムが火竜山に登ったってことは、知っていますよね。出発したのがつい先ほどだってことも。だったら、急いで追いかけるのが得策じゃありませんか？
GM　蛮族の戦士は高らかに笑いながら、おまえたちではアシュラム卿には絶対に勝てない、と保証してくれてるよ。
オルソン　そんなこと保証されても嬉しくもなんともないよ〜ん。
GM　この蛮族と同等くらいの腕前の戦士に各種の魔法の援護が加わることを考えたら、たとえ自分たちがいても勝てるとは思えません、とスレインが答えた。ここは、やはりあの方にお出ましになってもらうしかないでしょうね。
シーリス　あの方って？
GM　もちろん、フレイム国王カシューのことさ。傭兵王の名で、そして剣匠の名前で呼ばれているこのフレイムの建国王は、現在、ライデンの評議会と会合を持つために、このライデンの街にやってきているんだ。
フォース　なるほど、それで〝海の鷹号〟がライデンにいたんですね。
GM　そういうこと。そして、スレインは蛮族に、「アシュラムとは、いったいいかなる地位にある人間なのか」と尋ねる。これには答が返ってきて、アシュラムはベルドの元近衛隊長で、今ではマーモの暗黒騎士団を統率する騎士団長なのだそうだ。彼は無敵の魔剣ソウル・クラッシュとシャドウ・ウィルダーと呼ばれる魔法の鎧に身を固めており、無敵の黒騎士となってい

るのだそうだ。もちろん、戦士としての能力も、このロードス島で並ぶ者はいないと、蛮族の戦士は豪語している。

マール　並ぶ者がいないというのには反論するけど、僕たちでは相手にならないのは間違いなさそうだね。

GM　ということで、スレインはここはカシュー王におでましになってもらう以外、支配の王錫を、そしてロードス島を守る手だてはないと言う。

シーリス　パーンやディードリットたちも元気なのかしら。エトはもうじき、ヴァリスの王様よねぇ。

GM　そうだね。前回のメンバーは、もはやロードス島の歴史の中に入りこんでいる。RPGの場合は、プレイヤー・キャラクターが強くなりすぎると、キャンペーンを続けることが難しくなるから、キャラクターを変えて新しいキャンペーンを始めざるをえなくなる。そんなときに、以前のキャラクターたちがどこかに消えてしまうのは悲しいから、NPCとして登場させるわけさ。

これは、前回のキャンペーンの後日談だけど、まずギムは生きていて元の細工師としての生活に戻っている。エトはファリスの宮廷付き司祭として、近々ヴァリスの王様になる予定。ウッド・チャックは、やっぱりサークレットを自分の物にしてしまっていて、今ではウッド・カーラとして、ロードス島のどこかに潜伏している。パーンとディードリットの2人はそれを追

いかけて今は旅の空。元カーラのレイリアさんと結婚したスレインは、今君たちの目の前にいるとおり、フレイムの宮廷魔術師として、ロードス島の平和をカシューとフレイムの力を借りて取り戻そうと頑張っているわけさ。ま、キャラクターたちが、まったく知らなくていい情報だけどね。

フォース　このキャンペーンでは、パーンやディードリットは登場しないんですかぁ。

GM　させないつもり。だから、君たちの活躍に期待するわけだ。アシュラムたちを倒すときに、君たちの戦力は決して不要じゃないからね。魔法の援護はあるから、頑張って戦ってちょ。

セシル　燃える。

オルソン　観戦だけのほうが安全なのになぁ。今回も死んじゃうかな。

GM　そうしたら、〈リザレクション〉をかけてあげるよ。

オルソン　また、生き返り判定に失敗したりして。

GM　抵抗力の判定と、集中力ロールの2回のチャンスをあげるよ。もっとも、成功するとはかぎらないけどね。

セシル　そんなに高い確率ではないな。えーと……

GM　頭が痛くなるから、確率の話はやめてくれ〜。それよりも、焦る気持ちを押さえながら、ライデン評議会に向かうよ。

このリプレイでもそうだけれど、キャンペーン・ゲームをやっていると、キャラクターのレベルがどんどん上がっていくことが多い。けれど、ある程度までレベルが上がると、そのキャラクターはあきらめて、新たなキャラクターで、新たなキャンペーンを始めるのがRPGでは普通。いつまでも執着している人には、容赦なくレベルドレインでもかけてあげよう。

傭兵王カシューに面会すること

GM　さて、それでは君たちはスレインの案内で、ライデン評議会にやってきた。ここはいうなれば、ライデンにおける王城、日本でいうところの国会議事堂。

セシル　ああ、議員が昼寝をする場所だな。

GM　そうそう、ライデンの評議会も似たようなものだ。評議員は、このライデンで特に力のある商人たちで、合議制でこのライデンを治めている。合議制ということと、傭兵団以外の軍隊は持っていないということを除けば、他国とそんなに変わった政治が行なわれているわけじゃない。

フォース　こんな早朝に中に入れてくれるかなぁ。

GM　それはそこ、スレインはフレイムの重要人物でもある。事情を知らされている守衛は、簡単に君たちを通してくれた。そして、スレインは評議会内にある客室に向かって、まっすぐ

に進んでいくよ。と、フレイムの近衛隊の騎士が2人見張りについている部屋が見つかる。
フォース　自分より強い人間の護衛をするなんてバカみたいでしょうねぇ。
GM　ロードス島では、強い人間しか国王にはなれないからね。でも、戦艦や空母にだって護衛艦隊がついているんだから、別にバカみたいだとは思わないだろ。それより、スレインは近衛隊のひとりに、カシュー王に緊急の知らせがあるから、中に通してほしいと伝える。すると、その騎士は、返事をうかがってきます、と中に入っていった。しばらくすると、中から眠そうな、そして機嫌の悪そうな声が返ってきて、「勝手に入れ」と言っている。
オルソン　僕たちも入っていいのかな。
GM　入ってもらわないと僕が困るよ。ひとり芝居を続けないといけないからね。
シーリス　じゃあ、入りましょ。目のやり場に困ったりして。
フォース　目指せ、玉の輿ですね。でも、相手が違いますよねぇ。
GM　そうだね。でも、RPGの場合は誰とくっつくかはその時になってみないと分からないからね。
シーリス　じゃあ、張り切ってみようかな。
GM　そのためには、まずファッションだね。無骨なプレートメイルじゃ、相手にアピールできないよ。
オルソン　露出度の高い鎧にしておけばよかったんだよ～ん。

GM　その場合は、アーマー値は低くなるよ。
シーリス　やっぱり、冒険者はファッションとは無縁なのよ。
GM　僕たちの私生活と同じだね。
セシル　なんだか、情けないぞ。
GM　さて、カシュー王がスレインに緊急の知らせとは何かと尋ねているよ。スレインは、それはこの者たちからとオルソンに話を振る。
オルソン　えーと、「かくかくしかじか」だよ〜ん。
GM　完璧にマスターしたね。でも、確認のために聞いておくけど、アシュラムというマーモの騎士団長が、支配の王錫を手に入れるために、火竜山に仲間と一緒に登った、と伝えるということでいいね。
オルソン　そんなところ。
セシル　あと、支配の王錫がいかなるものか、それを手にした者はロードス島を支配する力を持つかもしれないことを補足しておくぞ。
GM　なるほど、それは緊急の知らせだと、カシュー王はさっそく着替えを始める。女性がいることなんか、まったく気にしていないのは、王様の貫禄というものか、それともただの露出狂か。
シーリス　きゃあ、と言って目を伏せる。

ＧＭ　似合わないよ。
シーリス　ひどい。じゃあ、開きなおって、しっかりと観察します。
フォース　そのほうが、シーリスさんらしくていいですねぇ。
ＧＭ　レイリアもシャリーさんもそんなに動じた様子はない。昔の人はおおらかだったからね。礼儀とかもないし。水浴びするときは、男と女も交じって、素っ裸ってこともあったんじゃなかったかな。
マール　おいしい時代だったんだね。
ＧＭ　でも、パソコンはないからね。やっぱり、現代のほうがいいや。話は戻して、カシューの着替えは終わったよ。彼は砂漠の鷹騎士団の遠征用の甲冑に身を包み、腰には愛用のバスタードソードを吊るしている。もちろんこのソードも強力な魔法のアイテムで、相手のアーマー値を無効にするという魔力がある。その名もソリッド・スラッシュだ。もっとも、魔法によって、アーマー値が上昇されている場合は、その上昇分については有効だけどもね。
セシル　クリティカル・ヒットの場合は、魔法による上昇分も無視していいのだな。
ＧＭ　いいよ。クリティカル・ヒットはいわゆる「必殺の一撃」って奴だからね。――カシューは、冒険者としては君たちの先輩にもあたる人間だから、ひさしぶりに羽を伸ばせると嬉しそう。寝起きの悪さもいっぺんでふっとんでしまったようだ。「これだけ理由があれば、口やかましいシャダムも反対はすまい」とつぶやいている。

フォース　すると、やっぱりこのメンバーで出発ということになるわけですねぇ。ところで、さっきの蛮族はどうします。

ＧＭ　「牢屋に捕えておいて、見張りを立てておけ」とカシューは近衛隊の者に命令する。そして、「カシュー王、困ります」と、引き止めようとする彼らの言葉を無視して、カシューは君たちを先導するように、評議会の建物の廊下を進んでいく。

シーリス　本当にノリの軽い王様ねぇ。

オルソン　威厳もへったくれもないね。でも、そこがこの人の魅力なんだと思うよ～ん。

ＧＭ　リプレイ版の場合は、軽いところばかりが目立ってしまうからね。あまり、ゲームを重々しくやってもつまらないからねぇ。

マール　それじゃあ、カシュー王というつよ～い味方もきてくれたことだし、火竜山に向かって出発だね。

ＧＭ　そうなるね。アシュラムたちとの差は、そんなにはないんだからね。でも、君たちは忘れていることがないかな。

シーリス　何を？

ＧＭ　敵はアシュラムたちだけじゃない。火竜山の魔竜シューティングスターがいることもお忘れなく。

フォース　ああ～、そうだ。忘れていた。しかも、あのドラゴンは5匹のエンシェント・ドラ

ゴンの中でも最強とされているんでしたよねぇ。
ＧＭ　だから、スレインは一旦、冒険者ギルドへ帰って、しかるべき準備を整えることを提案するよ。強力な魔法のアイテムを持っていって、特にドラゴンのブレスを防ぐためのアイテムは必須だからね。
オルソン　そんなアイテムがあるの。
ＧＭ　あるある。炎のエレメンタルの働きを完全に無効にするファイア・シールドという呪文がかけられるスタッフが、たまたまご都合により、冒険者ギルドにはあったのさ。これで、ファイア系の呪文はまったく無効になる。持続時間は10ラウンドで、使用回数は人数分プラス3。
セシル　つまり、10ラウンド以内にシューティングスターを倒さねばならないというわけか。
ＧＭ　まあ、倒す必要があるかどうかは分からないけれどね。アシュラムたちを倒せば、シューティングスターに勝てるような人間は、まず出てこないだろうからね。問題は火竜山に近づいたのをシューティングスターが許してくれるかどうかだろうね。
シーリス　……やっぱり、戦いになりそうね。
ＧＭ　それでは、冒険者ギルド経由で、火竜山に向かって出発だ～。
　もちろん、ＲＰＧにもいろいろなやり方があって、役割（演技）指向の重々しいプレイ・スタイルだってあるだろう。だけど、あんまりそちらに偏ると、なにもゲームをしなくったって、

演劇そのものを目指せばよいわけだから、ＲＰＧそのものの意味がない。ゲームはやっぱり、おもしろく楽しむのが一番というのがグループＳＮＥの主張だよ。

セッション7

帰らずの洞窟

冒険者たち、歩くマジック・アイテムになること

GM　さてさて、君たちは、カシュー、スレイン、レイリアといった強力なNPCたちに率いられて、冒険者ギルドへと立ち寄った。

シーリス　率いられてね。

フォース　そろそろ観戦モードになりそうですね。

GM　なんだよ、それは？

フォース　いいえ、NPCの活躍を観戦するだけという。連載の時もそうだったでしょ。

GM　今回はそんな楽はさせないよ。そのために、このギルドに立ち寄ったんだから。とにかく、相手が恐ろしいくらいに強いのはあきらかだ。さっきのウォリアーだって、実は10レベル

あったんだからね。一方の君たちはようやく4レベル、レベルの違いは歴然としている。ということで、みんなの武器や防具も魔法のアイテムに交換しておこう。各自、自分の使用している武器、防具をプラス1相当の魔法の品に変更しておくこと。

フォース　質問。プラス1のクロスボウは、どんな効果がありますか？

GM　どんな効果って、ふつうのプラス1の武器と同じだよ。戦闘スキルにプラス1、ダメージにプラス1される。

フォース　飛んでいく矢が全部、プラス1のダメージでいいんですね？

GM　いいよ。それだけ、飛んでいく矢の威力が強力ってことだからね。

マール　ダガーのプラス1は何本まで持っていっていいかな？

GM　投げて使いたいんだね。えーと、それならマール君には投げ専用のダガー（スローイング・ダガー）で、しかも、命中、はずれに関係なくブーメランのように帰ってくるアイテムを上げることにしよう。その名もヒットエンドラン・ダガーだ。

セシル　最低のネーミング・センスだな。だいたい、「ヒット・エンド・ラン」というのは野球用語だろうが。

GM　いいじゃないか。命中（ヒット）し、逃げる（ラン）ダガーなんだから。

オルソン　武器はともかく鎧が強くなったのは、ありがたいよ～ん。でも、シールドを持っていないのが怖いなぁ。武器をバスタードソードに替えたいんだけど、プラス1のバスタードソ

ードはあるかな？　できれば、ラージ・シールドも。
ＧＭ　う〜ん、欲張りだなぁ。でも、相手が相手だけに仕方がないか。その代わり、今あるグレートソードはギルドが貰うよ。
オルソン　それはかまわないよ〜ん。
マール　取り返したはずの「魂の水晶球」も持っていっていいのかな？
ＧＭ　あっ、忘れていた。そんな宝物もあったんだ。すると、死んで蘇生に失敗しても、もう一度だけチャンスがあるんだ。いいでしょ、もっとも保管はスレインがするけどね。
オルソン　これで安心して、死ねるよ〜ん。このキャンペーンでは、僕は小説のようなバーサーカーじゃないから、バーサークして死んでも魂が失われることはないしね。
ＧＭ　それについては心配ない。でもね、ソウル・クラッシュの餌食になったんなら、その保証の限りじゃないんだよ〜。
オルソン　そ、そうだった。やっぱり、アシュラムだけはカシュー王に任せておこう。この人、アシュラムに勝つためのアイテムみたいなものだなぁ。
ＧＭ　じゃあ、さっきなんかパソコン・ゲームだと、「カシュー王を手に入れました」とか、表示が出るパターンだったんだね。——さてさて、全員が歩くマジック・アイテムと化したところで、君たちはいよいよライデンの街を後にして、アシュラムの追撃行に移るのでありました。

シーリス　わたしたちは、どういうルートで火竜山までいくの？
ＧＭ　ライデンから、南のモスにまでいたる街道を通って、ホストという街までまず向かう。それから、川に沿って火竜山へと登り、山頂にあるシューティングスターの巣穴を目指す。たとえアシュラムたちがどんなルートを使おうとも、シューティングスターの巣穴で待っていれば、出会えるだろ。
オルソン　僕たちが、彼らに追いつけばだね。
ＧＭ　だからこそ、できるかぎりの強行軍で火竜山へと向かわねばならないわけだ。ということで、君たちはモスに至る街道をライデン地方第二の街ホストへと急ぐ。この街道は川に沿って走る山道で、道は曲がりくねっていて、しかも登り坂がえんえんと続いている。上流の方ではかなり激しい雨が降ったものか、今は川が増水していて、濁っている。赤土が削られてできたドロが川の水を染めていて、それが激流に渦巻くようすはまるで猛火から吹きあがる炎のようだ。スレインが得意気に、「それでこの川は〝炎の川〟と呼ばれているんですよ」とウンチクをたれる。
オルソン　そのウンチクには感心だけはしておいて、とにかく先を急ごう。
ＧＭ　ホイホイ。それでは、例によって時間を進めることにしよう。ということで、２日がすぎた。その間は厳しいながらも旅は順調だった。しかし、それは３日目の昼すぎまでのこと。君たちが進んでいる街道が、土砂崩れで埋もれて通れなくなっているのに出くわした。

オルソン　がちょ～ん。まったく、予期していなかったトラブルだよ～ん。
ＧＭ　さっき川が増水していると言ったのが、伏線だったわけだ。
マール　ウンチクだけかと思ったのが、実は伏線だったとはね。
ＧＭ　えっへん。驚いただろ。
フォース　驚いたというより、困りましたよ。これでは街道はまったく通れません。アシュラムたちが立往生していないところをみると、きっと彼らが通りすぎた後で、土砂崩れが起こったんですねぇ。
マール　カミサマの意地悪～。ちなみに、ＧＭと書いてカミサマと読むのさ。

かなわない敵に立ち向かわせるいちばん簡単な方法は、強力なマジック・アイテムを持たせること。だけど、マジック・アイテムというのは双刃の剣で、処理が面倒になることも多い。以後、常にそれに見合う強敵を出さないといけなくなったり、アイテムが敵に渡ったりしたら大変。ＧＭはそうした場合も考えておくこと（効果を1回きりにしたり、無くさせたりする）。

冒険者たち、立往生すること

フォース　とにもかくにも、この土砂崩れを迂回して進まないといけませんねぇ。できます

か？

GM さあねぇ、僕は意地悪だそうだからね。どんな方法があるかは、そっちで検討してちょ。

シーリス あ、いじけちゃった。

オルソン 川を通ってはいけないかな？

GM 残念ながら、今は増水のため川の流れが急で、船を調達しても通れるかどうか怪しいもんだ。増水が収まれば、船で行くことは可能だけれども、しかし、増水がいつ収まるかまったく予想はつかないよ。上流の方ではまだ雨が降っているかもしれないからね。

オルソン それを待っている訳にはいかないなぁ。

フォース 街道の途中に、村はありましたよね。

GM 小さな村ならいくつかあったよ。数時間ほど戻れば、そのうちのひとつに帰れるけど。

シーリス なら、戻って情報を聞きましょ。迂回路とかあるかもしれないものね。

マール 他にこの場で検討しておくことはないかな。たとえば、崖を登るとか土砂を乗りこえるとかいった方法はさ。

GM 街道を塞いでいる土砂の傾斜はずいぶんと急だよ。しかも、この辺りはまだ雨も上がったところといった感じで、土砂もまだたっぷりと水を含んでいて、足元が崩れる心配がある。重装備の人は特にだね。崖を登っていくことはもちろん不可能じゃないだろうけど。それもちょっとした離れ業になるね。専門の登山家でもなければ厳しいぐらいの難しさだ。ちなみに、

試みるなら盗賊スキルの判定になると思ってちょ。
マール　僕なら大丈夫なんだけどな。
GM　途中で落ちたら、怪我をするか下手をすると死ぬかもしれないよ。
オルソン　それなら、土砂の山を越えていくほうが安全そうだよ〜ん。
セシル　正攻法でダメな場合は、別の手段を考えるまでだ。
シーリス　別の手段って？
セシル　いろいろあるだろ。
マール　魔法とか、魔法とか、魔法とか？
セシル　そんなところだ。
フォース　使えそうな魔法では、〈テレポーテーション〉とか〈レビテーション〉とかが考えられますねぇ。
セシル　まず、〈ビジョン〉の呪文を使おう。そして、この土砂崩れの様子を観察する。
フォース　〈レビテーション〉で上空から観察するほうがはっきりするんじゃありませんかね。
セシル　だったら、両方かけよう。
GM　OK、〈ビジョン〉と〈レビテーション〉だね。すると、土砂崩れがおよそ200メートルの幅で起こっていることが分かる。土砂の傾斜は軽く45度を越えている。上から見たら、垂直の崖にしか見えないような勾配だ。

セシル　自分ひとりだけなら、何とか向こう側にいけそうなんだけどな。
GM　どうやって？
セシル　〈レビテーション〉で身体(からだ)を浮かせながら、時々地面を蹴(け)るんだ。それから、〈プッシュ〉の呪文をかけて押(お)してもらうとかな。
オルソン　このパーティーにはシャーマンはいないよ。
セシル　スレインは何か有効な高レベル呪文を持っていないのか？
GM　有効そうなのはなさそうだね。ちなみにロードス島戦記RPGの〈テレポーテーション〉の呪文は、街(まち)から街の間を移動するためにしか使えないとあるので、厳密(げんみつ)に解釈するなら、この状況(じょうきょう)では使えない。マーファ・スペシャルの〈ガイデッド・テレポーテーション〉にしても、マーファの神殿に帰ってしまうだけのことだからね。
シーリス　魔法使いも意外に能なしなのね。
GM　もっと呪文の種類を増やす必要があるかもね。そのうち、上級ルールを出すことなんか検討しよう。
マール　つまり、魔法とか魔法とか魔法では、この状況を解決することはできないということだね。
GM　まあね。〈クイック〉の呪文を使えば、盗賊スキルが10％アップするから、正攻法でいく場合に、すこしぐらいの役には立つけどね。

セシル　10％ぽっちじゃ話にならない。おそらく、土砂を乗り越えるにしても、盗賊スキルによる判定をするんだろ。しかも、その難易度は高そうだ。
ＧＭ　そうだね。難易度6のマイナス50％ぐらいの修正かな？
フォース　それは僕でも厳しいですよぉ。正攻法はなしですね。
オルソン　すると、ここは近くの村まで一旦引き返して、間道がないか村人に尋ねる一手だね。
シーリス　仕方ないものね。
ＧＭ　了解、それではオルソンの提案を実行した。すると、小1時間ほど戻ったところで、まるで獣道のような小道が山の方に分かれているのを発見した。無視していく？　それとも、先を調べにいく？
オルソン　何か、仕組まれているような気がしないでもないけど、ここはやっぱり調べにいくよ。
ＧＭ　そうしたら、道はうねりながら、小さな林の中に入っていく。その林を抜けると、崖にぽっかりと口を開けた洞窟が見つかった。どうみても人工のもので、おそらくドワーフの作った物であろうということが分かる。
シーリス　ドワーフ？　何のための洞窟なのかしら。
フォース　彼らの集落があるんじゃないですか。その洞窟は誰かが住んでいるように見えます

か？

ＧＭ　入口の様子を見た感じでは中に人が、もとい、ドワーフが住んでいるような印象を受けるけどね。

マール　洞窟の入口に立って、声をかけてみようよ。

オルソン　賛成だよ〜ん。じゃあ、リーダーの僕が声をかけよう。

ＧＭ　はい、声をかけた。すると、オルソンの声は洞窟の壁によ〜ん、よ〜ん、よ〜んと反響して、奥へ奥へと伝わっていく。この辺り、音の伝わり方が計算されているかのような印象を受けるくらいだ。

フォース　さすが、ドワーフですねぇ。

ＧＭ　で、しばらく待つと、奥から今度は足音さえも立てず、ずんぐりとした小人さんが姿を現した。我らが大地の妖精族ドワーフさんの姿でありました。「おまえさんたちは、なんじゃ」

オルソン　見てのとおりの、通りすがりの冒険者です。実は街道がこの先で「かくかくしかじか」。そんでもって、迂回するための間道みたいなものがないかと探していて、ここにやってきた次第です。

ＧＭ　「なるほど、それは困ったことじゃのう。崖崩れは、わしらが責任を持って始末しておこう。しかし、それだけの規模があると、最低でも1週間はかかるだろうの」

マール　それでは困るんだよ。何とか、ひと晩くらいで突貫工事はできないものなの？

GM　無茶を言ったらいけない。いかに強靭なドワーフとはいえ、そんなことをしたら死んでしまう。

フォース　だったら、間道を教えてくださいよぉ。

GM　「間道か……あるにはあるがの……」と、ドワーフはなぜか口ごもっている。

オルソン　あ、怪しい。このドワーフをさらに追及するよ。あるんだったら、教えてよ。少しぐらいなら、礼も弾むよ。金貨や銀貨、それに宝石だっていくらか持ってはいるんだからさ。──持っているよね。

GM　そりゃあ、王様がいるぐらいだから、かなりの額はもっているだろうね。──礼などいらないが、とドワーフは仕方ないといった感じで口を開く。しかし、その間道はちょっとばかり危険があるんだ、だって。

一行のクラスが偏っていると、ここでのように簡単な行動がとれなくなることがある。RPGでは基本的に各魔法使いクラス1名、盗賊関係者1名、サブヒューマン1名くらいは最低限必要なことが多い。プレイヤーがこれらを選ばなかったとき、どうしようもなければ、GMがNPCとしてそれらを登場させるのが普通。

冒険者たち、帰らずの洞窟に入ること

シーリス　どんな危険？

GM　説明しよう。その間道というのは、実は彼らドワーフが作ったトンネルなんだ。峰をひとつ越えて、隣のドワーフの集落まで続いているんだそうだ。しかし、このトンネルというのに問題があってね。実はこのトンネルが掘られたとき、ひとつの古墳みたいな横穴にぶちあたったんだ。もちろん、古代王国時代のものだよ。そして、その中には棺がいくつも置かれていて、不死の怪物どもが何体も何体も活動していたんだと。そこで、ドワーフたちはこの古墳にあいた穴をあわてて埋めて、わざわざソーサラーを呼んで、高い金を払って、封印を施してもらったんだ。ところが、長い年月のあいだに、この穴を塞いでいた部分がふたたび口をあけはじめていて、先日の大雨とともに、ついには完全に穴があいてしまったんだ。しかも、悪いことにそこに鉄砲水が入りこんで、中にあった棺やら何やらをグチャグチャにかきまわして、さながらゾンビーのスクランブル・エッグのごとく。

シーリス　気持ち悪いこといわないでよ。想像しちゃったじゃない。

GM　それは大変。よい子のみんなは、決して想像しないように。気分が悪くなること受け合いだから。さてさて、しかしこのとき、棺のどれかに眠っていた何物かが目を覚ましたのに違

いない。ここ数日、この洞窟に入ったドワーフは決して出てくることはなかったという。それで、この洞窟を「帰らずの洞窟」と呼ぼうか呼ぶまいか、という討議をやっていたところなのだと、ドワーフは言う。

シーリス　そんな不毛なことを討議する暇があったら、洞窟を封印するための方法でも討議していたらいいのに。

GM　最初はまさしくその相談だったんだ。ところが、そのうち、誰かが封印しようとする以上、洞窟にはふさわしい名前が必要だと意見を述べたんだ。これが受け入れられて、「帰らずの洞窟」という名前が出たんだけど、これでは「帰らずの森」と同じパターンで発想にオリジナリティがない。だいたい、エルフと関係があるあの森と似たような名前を付けるのは、我慢ならんという反対意見が出て、頑固なドワーフたちはこの名前の是非について、一歩も譲らぬ論戦を続けていたというわけだ。「あんたらは、どう思う?」とドワーフは尋ねてくるよ。

マール　知るもんか!

GM　そんなわけだから、入口までは案内してやるが、その洞窟は通らないほうがいい、とおとなしく街道が開通するのを待っていたほうがいいと、ドワーフは忠告してくれるけど。

オルソン　あいにく、それを待っている時間がないんだよ〜ん。ここは、カシュー王やレイリアさんもいることだし、洞窟を強行突破しよう。

フォース　賛成。

GM はいはい。ドワーフたちは、そんなことならと、先端にガラスの多面体がついた棒を手渡してくれる。これは、昼間のうちに光を集めて中に蓄えておいて、夜になったらそれを外に放出し輝くという、ドワーフ製の細工物なんだ。
シーリス きれい。
マール 魔法はかかっていないんだね。
GM もちろん。
フォース すごい。さすが、ドワーフの細工物ですねぇ。
GM それでは、仮称「帰らずの洞窟」に向かって、カシュー王とレイリアさんを先頭に立てて、進んでいくでいいね。
オルソン ううっ、良心がいたむ。僕たちは護衛の役目も果たしていないどころか、逆に守ってもらっているんだね。
シーリス でも、相手がアンデッドじゃ仕方ないわよ。
マール もちろん、仕方ないよ。
GM では、そういうことにしておいて、それでは洞窟についた。
フォース ドワーフ製の棒をかざして中に入っていきます。
GM ここで、もう一度、隊列を確認しておこう。
オルソン 先頭が、カシュー王とレイリアさん。その後ろに僕とシーリス、そして、スレイン

とセシルがつづいて、フォースとシャリーさん、最後尾がひとりでマール君。こんなものかな？

マール　異議な～し。最後尾でラッキーだ。

フォース　僕も真ん中でラッキーですよぉ。先頭も後ろも危険ですからね。

GM　なかなかスルドイねぇ。では、その通り、君たちが通りすぎた後に、ワイトが3匹、地面の下から湧いてでてくる。このラウンドは不意打ちになるから、こちらの先攻ということで。しかも、後ろから攻撃するので、命中判定にもプラス修正を加えて、と。いけっ！　当たれば、怖いレベル・ドレイン。――よし、1回命中でダメージが13発。そして、レベル・ドレインの判定をば――これは失敗。

マール　よくもやってくれたね、反撃するよ反撃。

GM　その前にレイリアさんが、〈ターンアンデッド〉の呪文をかける。それから、マールの武器に、シャリーさんが〈ホーリーウェポン〉だ。――レイリアさんの呪文でワイトが1匹壊れた。さて、マール君は攻撃どうぞ。

マール　〈ホーリーウェポン〉をかけてもらったんなら、はずしっこない。――ほら、命中、命中でダメージが16発と19発。

GM　それなら、まだまだ生きている。では、第2ラウンド。ここは、マール君にイニシアティブを振ってもらおう。

マール　7！　こっちの先攻だね。
セシル　〈エネルギーボルト〉をダメージを受けた奴にかける。ダメージは8発だ。
GM　抵抗には成功している。スレインも同じ目標に〈エネルギーボルト〉だ。こっちは抵抗に失敗していて、これでそのワイトは朽ちた。
マール　それじゃあ、最後の1匹に攻撃をかける。――2回命中の17発と18発。
GM　まだ、生きている。他に行動をする人はいないね？　シャリーさんは、マールの隣に進みでて、ワイトを攻撃し、これははずれ。ワイトの反撃はシャリーさんにいって、これは攻撃失敗。
マール　次のラウンドのイニシアティブは取ったよ。じゃあ、とどめだ。――1回命中して、ダメージが20発。これで死んだろ。
GM　元から死んでいるけどね。とにかく、ワイトは土に帰ったよ。
マール　ほっと一息。
GM　シャリーさんがワイトから受けた傷を優しく癒してくれた。マールは完全に回復したからね。さて、洞窟はまだまだ奥に続いているけど、どうする？
オルソン　隊列を元に戻してまだまだ進む。
GM　OK。それじゃあ、今度は前方から、2匹のレイスが登場した。

このレイスも、2人のプリーストがかけた〈ターンアンデッド〉の呪文で簡単に消滅させられてしまった。カシューが剣を振るう暇さえないぐらいにあっけなかった。

オルソン　対アンデッド戦闘は、やっぱりプリーストに任せるにかぎるね。

GM　ま、スペシャリストだからね。さらに進むと問題の穴が見えてくる。そして、その穴の回りにうごめいている者たちもね。

フォース　何がいるんですか？

GM　ゾンビーのようだ。しかし、このゾンビーはどうやらドワーフがゾンビーにされたものらしい。

フォース　ドワーフ・ゾンビー……何か、怖くありませんね。

GM　まあね。で、そのドワーフ・ゾンビーたちはよく見ると何やら作業を行なっているみたいだ。

セシル　作業だと？

GM　そうだよ。どうやら、彼らは洞窟の壁に開いた穴を埋める作業を行なっているみたいだね。

オルソン　さすがドワーフ。ゾンビーにされても、自らの使命を忘れていないとは……ってことはないだろうね。

GM　あるもんかい。おそらく、これは彼らを操るマスターの意志によって行なわれているらしい。

シーリス　とにかく、穴のほうへ近づいてみましょう。

GM　すると、君たちの前にボーッと輝く霊体みたいな者が姿を現わす。彼はソーサラーにしか分からない言葉で、君たちに語りかけてくるよ。「我が安息を妨げる者どもよ。今、すぐこの洞窟より去れ！」だって。

オルソン　洞窟の向こう側になら、去ってもいいよ〜ん。

フォース　でも、その前にわけを聞きましょうよぉ。あなたは誰で、その目的は何なのですか？

GM　答えよう。「余は偉大なる死霊魔術師、ザラル・エンファス。この地に眠る永遠なる者」

シーリス　やっぱり、アンデッドなのね。

GM　正確には違うね。「余は死んではおらぬ、生きてもおらぬ、生と死のはざまに永遠に漂う者」——簡単にいえば、生霊さんだ。

セシル　目的は何なのだ。

GM　「我が安息を守る障壁が破れさった。急がねば余を守る結界が完全に壊れ、余は滅んでしまう。それを防ぐべく、この従僕どもを働かせている。邪魔をする気があるならば、容赦なく相手をするぞ」

オルソン　……どうしよう。彼の主張はもっともだし、このままおとなしく休むといっているのを、邪魔をしていいものかどうか？

フォース　でも、彼らはドワーフを殺してゾンビーにしてますよぉ。それを許していいものかどうか。

セシル　そんなことが、許されるわけがない。それに、またいつ墳墓の壁が崩れ、災が再発するともかぎらない。禍根は完全に断つにかぎる。

GM　あ、そ。じゃあ、戦いだね。オルソン君、イニシアティブを振ってちょ。

オルソン　8！

GM　そっちの先攻だね。まず、レイリアは、集中力を使って、〈ターンアンデッド〉を試みる。これで、作業をしていたドワーフたちがたちまち崩れさる。続いて、シャリーさんがカシュー王の剣に〈ホーリーウェポン〉だ。スレインは、〈シールド〉の呪文をかけている。

セシル　こっちは〈カウンターマジック〉の呪文をかける。

GM　そして、カシューの連続攻撃だ。かるく5回は攻撃していてそれを全部命中させている。すると、相手はスッと姿を消した。

フォース　死んだのかな。それとも、特殊能力かな。

GM　特殊能力のほうだよ。そして、今度はマールのすぐ目の前に姿を現わす。そして、2回攻撃だ。1回命中して、ダメージが16発。――レベル・ドレインはしていない。

マール　怖いよ〜。強いよ〜。

　確かにこのモンスターは強かった。なにしろ、いくら攻撃しても死なないのである。しかも、毎ラウンド、一度消えては好きなところに出現するのだから。何人かは傷つき、レベルを抜かれるキャラクターも出始めた。

オルソン　これはきっと死なないよ〜ん。きっと、古墳の中に入って、棺を何とかしないといけないに違いない。

フォース　あ、なるほど。考えられますね。それじゃあ、みんなで古墳の中に飛びこみましょう。

GM　すると、中はゾンビーとスケルトンのスクランブル・エッグ。みんな壊れているけどね。そして、棺もめちゃめちゃになっているけど、奥のほうにひとつだけ、健在な棺が見つかった。

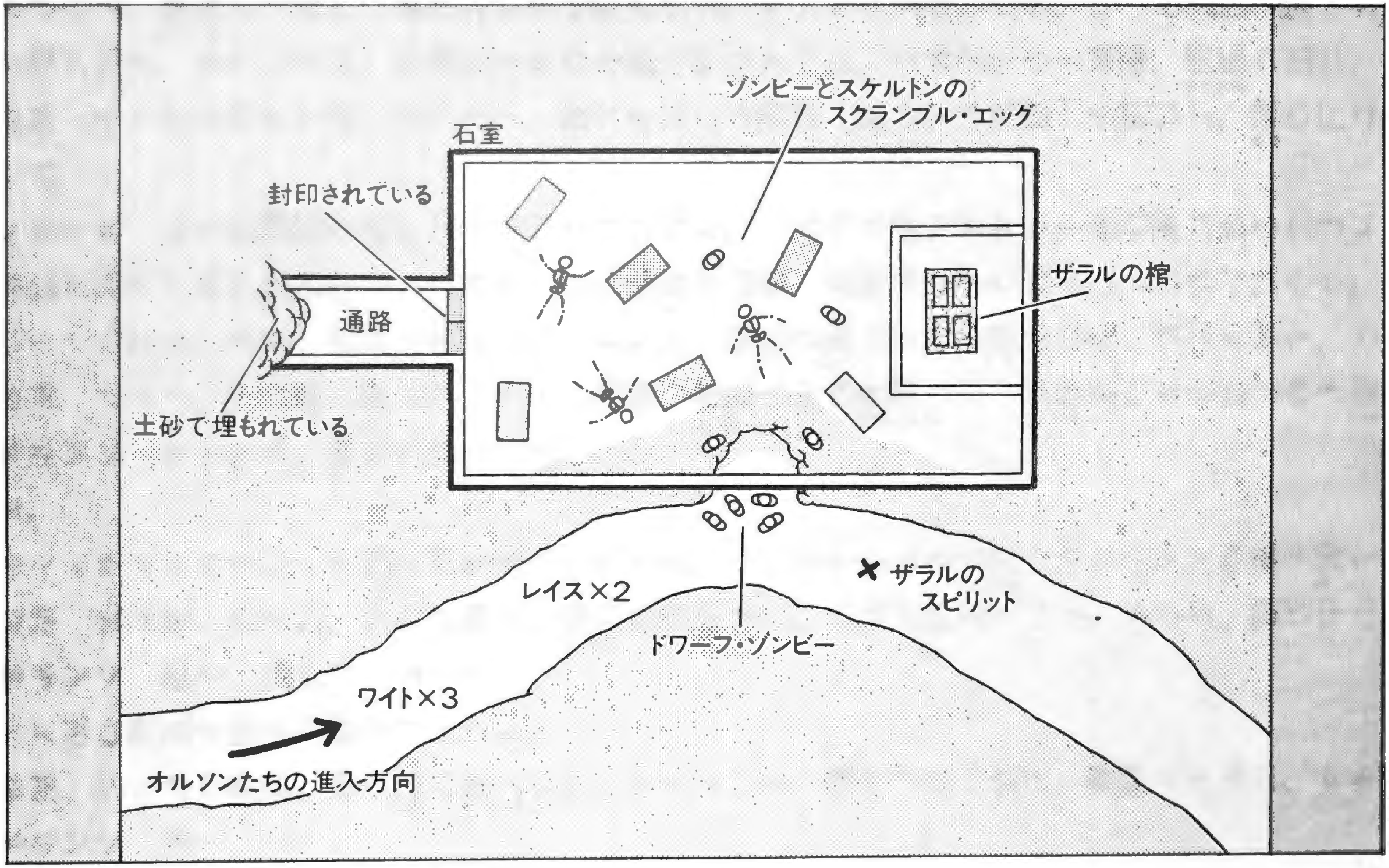
オルソン　じゃあ、僕が駆け寄って、棺を開けるよ〜ん。

シーリス　頑張って、リーダー。

オルソン　トホホ、リーダーは辛いよ〜ん。

GM　まったくだね。それを阻止するべく、敵はオルソンの前に姿を現わした。イニシアティブを振ろう。

帰らずの洞窟・見取図



ゾンビーとスケルトンの
スクランブル・エッグ
石室
封印されている
ザラルの棺
通路
土砂で埋もれている
レイス×2
ザラルの
スピリット
ドワーフ・ゾンビー
ワイト×3
オルソンたちの進入方向

オルソン　8！

GM　そっちの先攻。棺の蓋は頑丈な石でできている。動かしたいなら、戦闘スキルに、マイナス50の修正を加えて判定してちょ。

オルソン　25！　成功したよ〜ん。

GM　お見事。ならば、結界が破れ、霊体は悲鳴を上げながら消えていく。そして、棺の中からシュウシュウといった煙が吹きあがってきて、ムッとするような臭いがオルソンの鼻を刺すよ。

オルソン　ゲホゲホ、咳きこむよ〜ん。

GM　しかし、その煙が薄れていくと、薄暗い墳墓の中に充満していた邪気のようなものも嘘のように消えてしまった気がする。レイリアが、邪悪な魂はこの世界から去ったようです、と確信に満ちた声で宣言する。これで、この洞窟が以後、危険にさらされることはないだろう。

フォース　ムダな時間を取ってしまいましたねぇ。これから先はますます強行軍になるでしょうね。

GM　そうなるだろうね。とにかく、君たちはこの仮称「帰らずの洞窟」を抜けて、峰の向こう側に出る。そこからは、今度は下りの小道が伸びていて、これを下ると無事、街道に出た。もちろん、崖崩れがあった場所ははるか後ろだよ。トンネルを抜けた分、むしろ近道を通ったみたいなもので、戦闘や後戻りした時間のロスを考えても、1時間ぐらいしかムダになっては

いない。

オルソン　それで、すこし安心した。でも、この遅れを取り戻すために、今日は予定より1時間長く、旅を続けよう。

GM　感心、感心。それじゃあ、もはや障害はない。後は火竜山に向かって一直線だ。もっとも、道はあいかわらず曲がりくねったままだけどね。

モンスターとの戦闘は、相手の性質によっていろいろ考えることが必要。ここでのようにアンデッドなら、当然プリースト系の魔法がよく効く。〈ホーリーウェポン〉なんかは必須の魔法だろう。〈ターンアンデッド〉や攻撃系の魔法の多くのように抵抗されればあまり効果のないものを軽はずみに使うよりは、こうした援護系の魔法の方が役にたつことも多い。

セッション8

決戦！　火竜山(かりゅうざん)

冒険者(ぼうけんしゃ)たち、火竜山登頂に成功すること

GM　さあ、このキャンペーンもいよいよ大詰(おおづめ)だから、みんな張り切ってちょ。でも、長丁場(ながちょうば)になるだろうから、息を切らさない程度にね。えーと、崖崩(がけくず)れのために一波乱はあったものの、それ以後の道中は無事に進んでいった。君たちは、ホストの街(まち)に辿(たど)りつくと、その日は疲れをとるためにゆっくりと休息し、翌朝早く火竜山へ向けて立った。これから先は、街道(かいどう)はなく、沢伝いに山頂を目指すという苛(か)酷(こく)なルートを通らねばならない。君たちの中ではシーリスさんがいちばん耐久力(たいきゅうりょく)はないけれど、そこは鍛(きた)えられたウォリアーとしての気力でカバーしてくれるものと期待しよう。

シーリス　勝手に期待されちゃった。でも、気力があったたって疲れるものは疲れるわよ。

GM　大丈夫。一行にはもっとひ弱なスレインという人物がいるし、それに疲労がたまったなら、シャリーとレイリアさんの2人が、いくらか回復させてくれるから。さあ、そうと分かったらとっとと登った登った。

マール　横暴だなぁ。親切なGMを目指すんじゃなかったの？

GM　それでは、親切なところもかいまみせるために、みんなにこの火竜山について、すこしウンチクをたれてあげよう。えーと、知ってのとおり、この火竜山はロードス島唯一の活火山で、毎日噴煙を噴きあげている。その噴煙は、遠くライデンの街からでも見ることができるよ。それは、この山がロードス島北西部に連なる〝茶色の山地〟ルラウザの最高峰でもあるからなんだ。

火竜山の名前の由来は御存じだと思うけど、ロードス島に巣くう5匹のエンシェント・ドラゴンのうちの1匹、魔竜シューティングスターがこの山の山頂付近に住んでいるからなんだ。このシューティングスターは、5匹のうちでも最強のドラゴンと呼ばれ、しかも魔竜の名前が呼びあらわすとおり、曲がった根性の持ち主なんだ。彼も他のドラゴンと同様に、古代王国時代に「太守の秘宝」と呼ばれる5つの重要な宝物を守る役目につかされているんだけど、その使命に従事する傍らで、たびたび人間たちの村を襲っては、数多くの人間をその朝食なり、昼食なり、夕食なり、デザートにしてきた。

もちろん、人間たちの抵抗も激しく、彼にたびたび深手を負わせたりもしたものだ。そのう

ち、両者のあいだでは暗黙の了解ができて、そして「火竜の狩猟場」と呼ばれる平原ができた。
ここはその名の通り、シューティングスターの餌場で大型の草食動物たちが多数生息している。
これが、活動期にある彼の餌となっており、この平原に入らぬかぎり、そして火竜山へ登らぬかぎり、シューティングスターは人間を襲わなくなった。

フォース つまり、僕たちはその了解を破るわけですね。

GM そうなるね。だから、ドラゴンに襲われても僕に文句を言わないように。

マール 言わないよ。全滅したりしたら、その限りじゃないけどね。

GM （身勝手だなぁ）それから、アシュラムについては、カシュー王の方から若干の補足情報が入った。つまり、彼はカシューがベルドとの一騎打ちを行なったさい、彼のことを卑怯者だのクソだのとさんざ罵った敵の近衛隊長なのだそうだ。そして、ベルドの形見の品を持ってかえり、ちゃっかり自分の物にしているんだそうだ。おそらく、支配の王錫を手に入れて、ベルドの後釜に座ろうとでも考えているのだろう。

オルソン ちょっと、考えすぎだと思うけどね。

GM い〜や、あいつはそういう奴だ、とカシュー王は決めつける。どうやら、悪口を言われたのを根に持っているみたいだ。彼は「確かにあの一騎打ちのときはオレは悪かったが、オレは十分反省したから、もう罪はつぐなわれている。だいたい、剣闘士の頃にはどんな汚い手を使っても、勝ったら観客に喜んでもらえたのに」と、憮然たる表情。

シーリス　GMの性格がモロに出ているわね。
GM　どうも、僕の出すNPCは卑屈だとか、歪んでいるとかいう評判だね。僕はこんなに素直な性格なのに。
セシル　認めん、認めんぞぉ。
GM　以上、最後の情報です。さあ、後は戦うだけだね。
オルソン　それでは息を切らせながら、山頂を目指すよ〜ん。
GM　急げ、急げば君たちは、この火竜山を制覇した最初の登山者になるかもしれない。何しろ、ドラゴンが怖くて誰もこの山に足を踏みいれなかったからね。でも、傾斜はそれほどでもない。専門の装備を持っていない君たちでもなんとか、登れる程度だね。それに、天候にも恵まれたってことも大きな理由だ。
フォース　天候に祟られるなんて、ひとつのキャンペーンに1回だけで十分ですよぉ。
GM　それでは、ライデンの街を立って、およそ3週間。君たちの目の前には、いよいよ噴煙噴きあげる火竜山の頂が近づいてきた。しかし、残念なことに君たちの初登頂の夢は実らなかった。なぜなら、山頂にはマーモ隊の旗がひるがえっていたからだ。
フォース　許すまじ、アムンゼン。ああ、スコット隊長の夢はかくして実らなかったのでした。
マール　それは初登頂じゃなく、南極点到達だよ。それに、スコット隊は帰り道で全滅したのだから、あんまり縁起のよくないたとえだと思うよ。

フォース そ、そうだった。今の一言で僕は自らの運命を決めてしまったのかもしれない。

GM そうならないように気をつけてね。えーと、山頂付近にちょっとした人工の建物が見える。まるで何かの神殿のようだ。そして、その神殿の入口に数人の集団があって、その中に入ろうとしている。

セシル 大声をあげて、呼びとめよう。中に入るのをやめるかもしれない。

GM 耐久力自慢のセシルの大声は確かに、彼らの耳に達したようだ。彼らの動きがピタリととまり、様子をうかがうように君たちのほうを見下ろしている。と、その姿がふたたび動いて、神殿の奥に入っていこうとする。

オルソン あらら、嫌われてしまったよ〜ん。とにかく、急いで登るしかない。

GM では、最後の坂道を急いで登った、登った。そして、君たちは神殿の前に辿りついた。その神殿の奥は、何やら薄暗く、どうやら洞窟につながっているような印象を受ける。装飾を施された柱やら神像やらが立ち並び、いやがうえにも荘厳な雰囲気が漂ってくるね。そして、この神殿の奥にまるで影絵のように立つ冒険者が1、2、3、たくさん。

フォース 正確な人数を教えてくださいよぉ。

GM 6人に決まっているだろ。そして、その真ん中にいる黒騎士アシュラムはオルソンに向かって「貴様たちとは前にも会ったはずだな。逃げだせたとはさすがだが、我々を追ってきたとは命知らずにもほどがある」と言った。すると、その言葉にまわりの6人が唱和するように

不気味に笑う。

キャンペーンの山場はプレイヤーが気づいてくれればいいけれど、そうでない場合は、ちょっとくどいくらい強調したほうがいいだろう。これはロードス島戦記RPGのようなストーリー指向のゲームの場合はなおさらで、クライマックスと気づかずにあっけなく終わってしまってはプレイヤーから文句のひとつもでるはず（ここでのGMはちょっとうるさいけどね）。

冒険者たち、死力を尽くして戦うこと

オルソン　命知らずじゃないよ～ん。こちらには、十分に勝算があってきたんだからね。そっちだって強いだろうけど、こっちだって負けていないだよ～ん。たとえば、こちらにいる傭兵王カシューとか、マーファの高司祭レイリアさんとか、おまけにソーサラーのスレインさんも、すべて僕たちとは比較にならない立派な人たちなんだから。

フォース　聞いているだけで、涙が出そうな台詞ですねぇ。

マール　そして、僕たちはその他大勢なのさ。

GM　カシューの名前を聞いて、黒騎士が「なにっ！」と声の調子を一変させる。そして、カシューの顔をよく見ようと2歩、3歩と近づいてくる。そして、彼はカシューを本物だと認め

たのか、驚いたような嬉しいような不思議な表情を浮かべた。「まさか、こんなところで貴様に会おうとはな」と、不敵な笑いが彼の口許からこぼれでた。例の能面のような顔には、うっすらと赤みさえ差していて、日頃の冷静さがいったいどこにいってしまったのか、と疑うほどだ。そして、今度はオルソンたちに向かって「まさか、フレイムと関係があったとは不覚だった。よくぞ、我等をたばかったものだ」と、褒めてくれるよ。

オルソン　だって、あの時点では本当にフレイムとは関係なかったからね。嘘なんかひとつもついていないよ〜ん。

シーリス　敵を騙すには、まず味方から、おまけに自分まで騙しとおせればこれは完璧ということだね。

GM　特殊能力「忘却」さえあれば、自分を騙すことなど簡単、簡単。

セシル　威張れるこっちゃないと思うぞ。

GM　まさしくその通りだ。それじゃあ、シナリオを忘れないうちに続きといこう。カシューはアシュラムに向かって、「オレはおまえに恨みはない。しかし、フレイム王として果たさねばならない義務がある。貴様が支配の王錫を望むかぎり、オレは貴様を倒さねばならない。一騎打ちでも団体戦でも、おまえたちが好きなほうでかかってこい」

フォース　できれば、アシュラムが一騎打ちを選んでくれますように。

GM　残念でした。「貴様の一騎打ちの作法は、前に見せてもらったからな。誰が名誉ある一

騎打ちなどしてやるものか。みんなまとめて地獄に送ってやるわ〜」とアシュラムは吠えている。

オルソン 戦闘だよ〜ん。イニシアティブは、僕が振っていいのかな。

GM いいよ。

オルソン 2！

GM こっちの先攻！ まず、敵のマイリー・プリーストが〈バトルソング〉を、ファラリス・プリーストは〈ゲート〉の呪文をかけて、デーモンを召喚する。シャーマンは〈ヴァルキリーズジャベリン〉の呪文をオルソンにかける。

オルソン レジストだ！

GM 残念、この呪文にはレジストという言葉はない。ダメージは39発。ただし、アーマー値の分、ダメージは減少させていいからね。

オルソン 2点残った。ああ、でも1発で半死半生なんて、〈ヴァルキリーズジャベリン〉おそるべし。

GM それから、敵のソーサラーは味方にしぶ〜く〈カウンターマジック〉の呪文をかける。ソーサラーだけあって、魔法の怖さをよく知っているみたいだね。そして、アシュラムと女戦士がきみたちに向かって切りこんでくる。

オルソン アシュラムさんは、カシュー王に任せるよ〜ん。それより、僕たちは、敵の魔法使

いに突撃をかけたいな。戦士の頭数はこっちのほうが揃っているんだしね。

GM　おっと、それならこちらも魔法のかけようがあるというものだ。まず、シャリーさんは〈バトルソング〉、レイリアさんはオルソンに〈リフレッシュ〉、それからスレインはみんなに〈シールド〉をかける。

セシル　ならば、こっちは〈カウンターマジック〉だ。

GM　では、アシュラムとカシューはやっぱり、1対1で戦うことになってしまった。それから、相手の女戦士だけど、誰と誰が受け持つの？

オルソン　僕は相手のソーサラーに突撃したいよ～ん。

シーリス　とすると、やっぱり女同士ということで、わたしかしら。

マール　僕も女戦士を相手にする。シーリスひとりじゃ絶対に勝てっこないからね。

フォース　ここは、魔法のクロスボウを敵のソーサラーに打ちます。――93！　ここは集中力ロールを試みて、よし成功した。14発がふつうに。

GM　それじゃあ、第2ラウンド。イニシアティブをどうぞ。こっちは2。

オルソン　こっちが先攻。

セシル　ならば、〈エネルギーボルト〉を敵のソーサラーに。ダメージが12発。

GM　レジストには成功しているから、それは6発のダメージね。それから、シャリーさんは歌を継続していて、スレインは〈ブリザード〉の呪文をかけた。これは高レベルの魔法だから、

ルールブックにはまだ載っていないからね。スレインのターゲットは、シャーマンとソーサラーの2人だけだ。おっと、ダークエルフのシャーマンがレジストに失敗している。これは予定外だな。

フォース　ふたたびソーサラーを狙って攻撃成功。集中力ロールは試みないよ。ダメージが17発だけど。

GM　それで、敵のソーサラーは倒れたのでありました。くそ〜、ゲームマスターには禁じ手の集中攻撃を使いやがって。許すまじ、プレイヤー・キャラクターだな。

オルソン　あらら、目標がいなくなったよ〜ん。それじゃあ、目標をシャーマンに切り換えて得意のバーサクだ。ウリリリリィ！

GM　それを守ろうとするのは、敵のマイリー・プリーストだ。ウォーハンマーを抜いて、接近戦を挑んでくるよ。今回は2人とも移動攻撃だからね。

オルソン　こっちははずれと当たり。ところで、敵の鎧は？

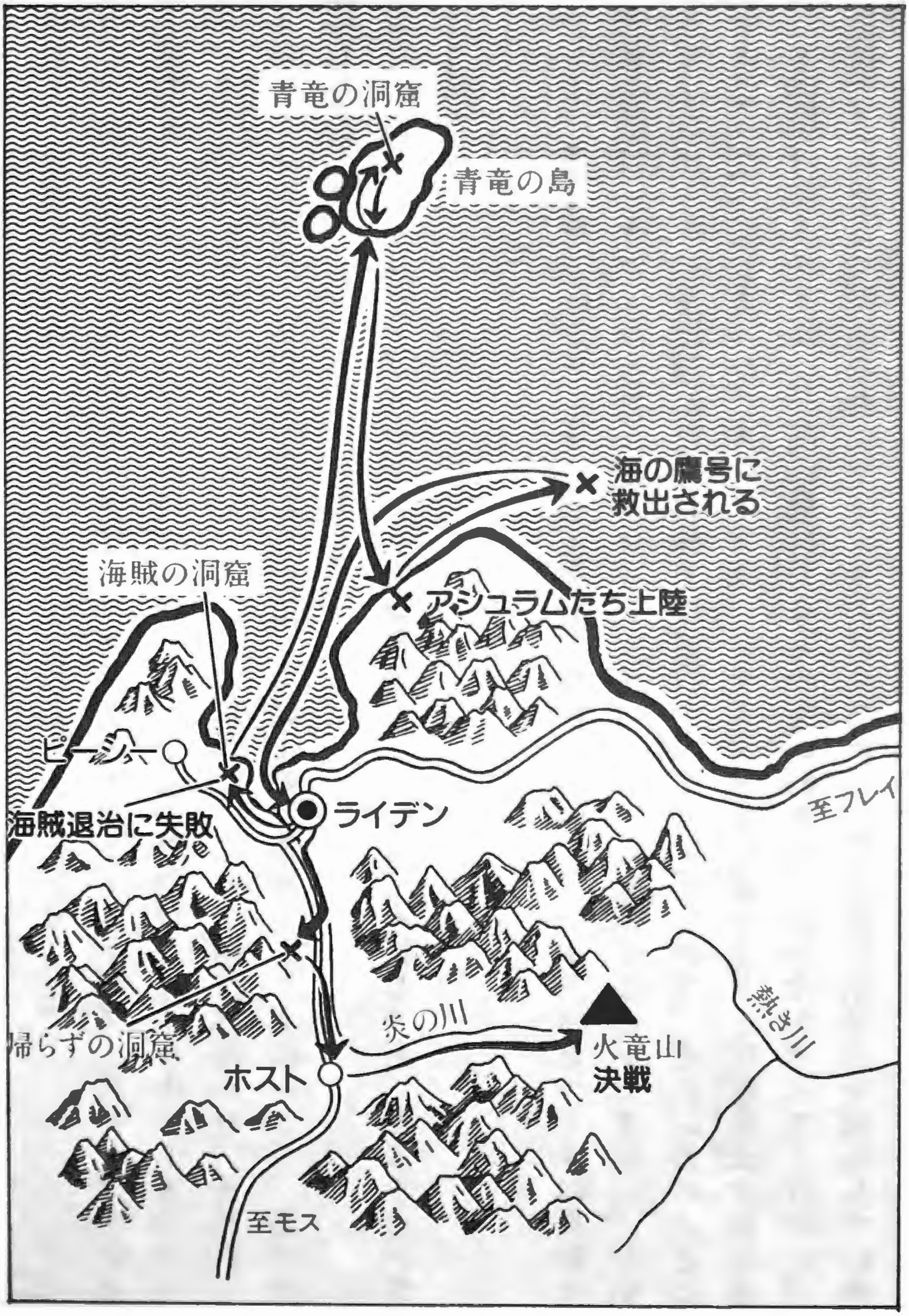
GM　チェインメイルだ。

オルソン　それなら、当たったほうに集中力を使うことにしよう。——成功だ。17発がクリティカル・ダメージね。

シーリス　敵の防御スキルはどのくらい？

GM　55。

キャラクター足取図



青竜の洞窟
青竜の島
海の鷹号に
救出される
海賊の洞窟
アシュラムたち上陸
ピーシー
海賊退治に失敗
ライデン
至フレイ
熱き川
炎の川
帰らずの洞窟
火竜山
決戦
ホスト
至モス

シーリス　それで移動攻撃なのね。――1回命中して、ダメージが17発。
マール　同じく、女戦士に攻撃だ。――こっちは2回ともミスということで。
GM　それじゃあ、お楽しみの反撃だ。まず、ファラリス・プリーストがダークエルフ・シャーマンに上級呪文〈リフレッシュ〉をかけて、シャーマンはふたたび〈ヴァルキリーズジャベリン〉をレイリアさんに見舞う。レイリア、それなりに痛い。これで魔法は終わり。それから、アシュラムはカシューとの一騎打ちを続けている。女戦士の反撃がシーリスにいって、あややや1回も命中しなかった。
　移動攻撃なので、マイリー・プリーストも攻撃をはずしている。それじゃあ、第3ラウンドいってみようか！

　第3ラウンド、第4ラウンドと、その後も激しい戦いが続いた。シーリスとマールは女戦士を相手に苦戦を続け、オルソンもなかなかマイリー・プリーストを倒すことができない。おかげで、レイリアはデーモンを送還した後は味方の怪我を癒すのに追われて、それ以外のことはまったくできなくなってしまった。スレインは、シャーマンを仕留めようと攻撃魔法をかけるが、なにしろ相手はダークエルフ。高い抵抗力にものをいわせて、なかなか死んでくれない。
しかし、抵抗力とはまるで関係のないフォースのクロスボウ攻撃が彼の生命点を減らしていき、ついに邪悪な妖魔一族は断末魔の悲鳴を上げながら倒れていった。

こうなると、魔法使いの数の差で味方の優勢がはっきりとしだした。彼らが精神点の大部分を消費し、その他のキャラクターたちも集中力ロールを使いきったころ、デーモン・スクリームで最後までプレイヤー・キャラクターを苦しめたファラリスのプリーストを倒すことに成功し、一行は勝利を得ることができた。マイリーのプリーストは、彼が倒されたのを見て、もはやこれまでと降伏を申し出て、寛容なリーダー、オルソンはもちろんこれを了承した。

さて一方、アシュラムとカシューの一騎打ちは相変らず、続いていた。2人ともロードス島を代表する戦士である。その剣の技量はまったく五分にしか見えず、戦いはこれまた永劫に続くかと思われた。しかし、本当に永劫に続いた戦いがないのは、ロードス島における絶対的な真実である。

GMはプレイヤーとの戦闘の場合、本来は全力を尽くすだけでなく、頭もフル回転させるべき。けれど、いつもそれをやっていては、多人数が相手だから疲れてしまうし、下手をしたら、簡単にプレイヤー側が全滅してしまう。だから、ときにはミス行動もするべきだろう。GMはすべてを知っているのに、プレイヤー側は知らないことも多いから手加減は少しは必要だ。

火竜山の魔竜、出現すること

GM　……さて、ファラリス・プリーストも倒れたし、マイリー・プリーストも降伏した。これで君たちの戦いはほぼ勝利を収めたということができるだろう。もっとも、カシューとアシュラムの一騎打ちはまだ続いているけれどもね。さて、精神点がたくさん残っているシャリーさんは、〈トランスファー・メンタル・パワー〉の呪文を使って、レイリアさんとスレインに精神点を補充している。そして、レイリアさんが〈ヒーリング〉の呪文で、みんなの怪我を治していくよ。

オルソン　やれやれ、死ぬかと思った。

シーリス　わたしも半分がた死んでたわ。生命点が3点しか残っていないのよ。

GM　いやぁ、僕も負けるんじゃないかと心配したけど、善戦、善戦。よく戦ってくれた。スレインは、みんなに感謝と労いの言葉をかけている。「さすが、わたしが見込んだ正義の冒険者、期待どおりの活躍をしてくれましたね」

シーリス　かたっぱしから声をかけまくってたくせに。

GM　でも、あなたがたには誘うだけの理由がありましたからね。他の人とは違いますよ。さて、アシュラムとカシューの一騎打ちの経過だけども……

フォース　相手は一騎打ちには応じていなかったんだから、こっちも団体戦でやっつければいいんですよぉ。
セシル　そうだ、そうだ。悪の黒騎士には、どんな手段を使って勝っても正当化される。それに、こんな山の上なら誰も見ている者はいない。
GM　だからといって、マナーの悪い人間になっちゃあいけないよ。しかし、みんなの意見はもっともだ。団体戦を指定してきたのは、あっちなんだからね。ということで、みんながいきりたって、アシュラムのところに向かおうとしたまさにそのとき、彼らの背後にたなびく火竜山の噴煙がかき乱れ、巨大な赤い生き物がいきなり姿を現わした。
フォース　でたな、空の大怪獣ラ○ン！　もとい、最強にして華麗なる魔獣ドラゴン!!
GM　そう、その巨大な獣こそまさしくドラゴン、しかもドラゴン族の中でも最強と言われるエンシェント・ドラゴンだ。始源の混沌の力を受け継ぐ者、数千年を生きつづけたその肉体には強靭きわまりない力と、炎の精霊力が満ちている。鋭い牙と鉤爪、鉄よりも硬い鱗、そして何本ものトゲを生やした太い尻尾。燃えるような目が君たちを射ぬき、生ある者の魂を握りつぶす魔法の咆哮がその口から洩れる。〈バトルソング〉の呪文がかかっていなければ、運が悪ければ即死するところだったね。
　そして、そのエンシェント・ドラゴン、シューティングスターは大きく二度、三度と羽ばたくと、獲物を見つけた喜びに身を震わせながら、君たちの上空をゆっくりと旋回しはじめた。

それを見たアシュラムが、警告の叫びをあげる。「いかん、あれは炎を吐く前の準備動作だ。命が惜しかったら、洞窟の中に逃げろ！」

フォース　も、もちろん、逃げます。迷わず、逃げます。

オルソン　当然、僕たちも逃げるよ〜ん。

GM　カシューとアシュラムの2人も馬鹿じゃない。ここはそれどころの騒ぎではないと、一騎打ちを中断して、洞窟へと逃げかえってくる。その背後から急降下をして、シューティングスターが迫ってくる。間一髪というところで2人は逃げのびることができた。しかし、悔しまぎれに吐きかけてきた炎の息の先端が、2人の戦士の背中を焼いた。2人は苦痛に呻き声をあげながらその場に倒れこむ。すかさず、レイリアとそして敵のマイリー・プリーストが2人の火傷を治癒の呪文で癒していく。

フォース　さすがボス・キャラ。GMの台詞も長かったですねぇ。

GM　まかせて、小説家としてのなけなしの才能を使って、昨日、メモを作っておいたのさ。でないと、あんな長い台詞アドリブで言えないからね。あれが言えるようなら、アナウンサーにでもなっているよ。

セシル　長い付きあいだから、それぐらいは知っている。それより、なし崩し的に呉越同舟となってしまったが、これからどうするつもりだ。

GM　カシューは、まずシューティングスターを倒してから、ふたたび一騎打ちでアシュラム

との決着をつける意向だ。ドラゴンを倒すときには、アシュラムにも、そしてホッブという名のマイリーのプリーストにも協力してもらうつもりだよ。
オルソン　それをアシュラムが飲むかどうかだね。
GM　その条件は、彼にとって不利なことはないからね。とにかく、まずシューティングスターを倒し、それから支配の王錫の所有権をかけて、カシューとアシュラムが一騎打ちをすることで話が決まった。ちなみに、アシュラムが勝った場合、支配の王錫は彼の物になるんだけど、その後で彼に団体戦を挑んでもいいんだぜ。
フォース　その時はあきらめて、おとなしくアシュラムさんの配下になります。どうせ、僕たちだけでは勝てっこありませんからね。
GM　スレインとレイリアはあくまで抵抗するだろうけれど、支配の王錫を手にしたアシュラムに勝てるとは思っていないような口調だ。つまり、君たちの運命はあくまで、2人の一騎打ちの結果しだいというわけさ。
セシル　他人に自分の運命を委ねるのは、気がすすまないけど、カシューは一騎打ちに負けないという特殊能力があるから、大丈夫だろう。
GM　そうだといいね。それに、君たちの運命はもうひとつ、その前にシューティングスターとの戦いに勝てるかどうかにもかかっていることをお忘れなく。この戦いにだって、君たちは参加してもらわねばならないんだからね。

オルソン　そ、そうだった。本当に今回は、観戦モードが少ないや。シューティングスターも強いんだろうなぁ。あんなに、GMの形容が長かったものなぁ。これで弱かったら、大笑いだもんなぁ。
フォース　ありがたいのは、ドラゴンのブレスだけは恐れずにすむことですね。ギルドにあった魔法の杖がありますものねぇ。
GM　それでも、ドラゴンには強靭な尻尾や鋭い牙と鉤爪があるんだから、侮ることのできない相手だよ。それに、魔法を使ってくるかもしれないしね。もちろん、準備は万全にして向かっていかないと、命がいくつあっても足らないよ。
シーリス　やっぱり、ドラゴンの巣穴で戦うの？
GM　そうだよ。外で戦っても、相手に有利なだけだしね。空を飛ばれたら、それこそ自衛隊にでもお願いしないかぎり、攻撃する手段がないからね。
フォース　しかし、彼らは日本を外敵から守るという名目で存在しているわけですからね。怪獣相手にはやはり、地球防〇軍か科学特〇隊に頼まないと。
GM　などといったオタッキーな会話は、横においておいて、いよいよ君たちにとって最後の敵、シューティングスターとの戦いに臨むべく、君たちは火竜山に穿たれた横穴を一歩、また一歩と奥に進んでいくのでありました。さあ、このまま一気にクライマックスだ！

敵が本当に強そうだったら、逃げるのももちろん算段のうち。それと、ロードス島戦記RPGはマジック・ポイント消費タイプのゲームだから、戦闘のあいだに間をおくことはとっても有効だ。GMはもちろんこのことを勘定に入れておいて、休む暇なくプレイヤーたちを追い立てる形にすることも考えよう。

セッション9

支配の王錫

魔竜との対決！

GM　さ～て君たちはいよいよ、火竜山の主人シューティングスターとの戦いに臨むわけだ。

オルソン　そうなんだよ～ん。レッサー・ドラゴンだってけっこう強敵なのに、エンシェント・ドラゴンとまともに戦って勝てるかどうか心配だなぁ。

GM　戦うのは間違いないけど、まともに戦うとは誰も言っていないよ。まず、ドラゴンのブレスを封じるアイテムは持参だし、何よりカシューとそして、暫定的な同盟関係にあるアシュラムというふたりの英雄が、同伴なんだからね。それに、レイリアとスレインだって立派な魔法使いじゃないか。あと、何が不足だってんだよ～。

シーリス　優秀なシャーマンと優秀なウォリアー。

GM　つまり、パーンとディードリットが不足しているっていうんだね。
シーリス　そうよ、前回のキャンペーンのときは、ふたりとも加わっていたもの。
GM　古い話は持ちださないの。そんなに観戦モードに入りたい？
マール　入れば面白くない、入らなければ危険がいっぱい。
フォース　どっちもどっちですねぇ。とにかく、選択の余地はないんだから、ここでどうこう言ってても始まりませんよぉ～。
GM　その通りだ。と、納得してもらったんで、さっそく場所をシューティングスターの巣穴に移そう。
セシル　いよいよだな。
GM　君たちは、まったく無言のまま横穴を歩いた。火口から流れてくる噴煙の臭いが、君たちの鼻を刺激する。
マール　クシャミが出そうだね。
GM　盛りあがっているところなんだから、やめてちょよ。ここで、クシャミをしたら、トゥーン（マンガのこと）になっちまう。
マール　そうと知ったら、かえってしたくなってきた。――ヘックショイ！　ときたもんだ。
GM　ガガ～ン。や、やられてしまった。それじゃあ、マール君の場違いなクシャミは洞窟の壁を打ち、奥へそして入口の方へと反響していった。すると、そのクシャミに答えるように、

巨大なドラゴンの咆哮が君たちの進行方向から返ってくる。今、〈バトルソング〉の呪文は使われていないから、この咆哮の魔力は君たちに影響するよ。みんな、抵抗力の判定を行なうこと。

オルソン　せ、成功。失敗したら、死ぬのかなぁ。

シーリス　わたしは失敗。どうしよう。集中力ロールが残っていない。死んでしまうのかしら。

ＧＭ　それは、もう一度判定します。もう一度、Ｄ１００を振ってみてちょ。

シーリス　低いほうがいいの？　高いほうがいいの？

ＧＭ　低いほうがいい。90以上を振ったらオダブツだと思ってちょ。

シーリス　——よかった。65だわ。

ＧＭ　それは、「精神点を失い気絶」だ。シーリスはドラゴンの吠え声のあまりの恐ろしさに、気を失ってしまいました。

セシル　なんだかんだいったって女性だな。オレは成功しているぞ。

フォース　僕も成功しています。

マール　僕も成功。

ＧＭ　シャリーは失敗したけど、集中力ロールで何とか難を逃れた。残りの5人はチェックしない。だって、この人たちが倒れたら、それこそマンガになるからね。

シーリス　不公平ね～。

ＧＭ　倒れたら、そっちに不利だよ。えーと、どうしよう。精神点も乏しいしな。でも、シーリスがいないとドラゴンとの戦闘は苦しいかもしれないから、ここはシャリーさんが〈トランスファーメンタルパワー〉の呪文で、シーリスの気付けを行なおう。シーリスは10点精神点を回復させて、息を吹きかえす。

シーリス　それもこれも、マールのせいね。

マール　ＧＭのワナに引っ掛かったんだよ。許すまじはＧＭのほうだよ。

ＧＭ　そうかもしれないが、気にしない。考えられそうな結果ではあるしね。さて、ドラゴンはどうやら火口の巣穴に戻っているのが今の一声で判明した。シャリーさんは最後の精神点を使いきって、〈バトルソング〉の呪文を歌いはじめる。

オルソン　これでドラゴンの咆哮は恐くないね。呪文の効果が続いているうちに、巣穴に飛びこもう。

ＧＭ　じゃあ、スレインが順番に〈ファイア・シールド〉をかけていこう。人数が多いから、呪文が続いているうちに、全員にかけることはできそうにないね。えーと、カシュー、アシュラム、オルソン、シーリス、マール、レイリア、ホッブ、シャリー、フォース、セシル、スレインの順番でかけていこう。そして、かけた人からドラゴンの巣穴に飛びこんでいく。

オルソン　かたまって行ったほうが安心だと思うよ。

ＧＭ　じゃあ、マールまでかけたところで飛びこんでいくことにしようか？

オルソン　そんなもんでいいと思うよ〜ん。
セシル　ならば、その5人にレイリアさんを含めた6人に〈シールド〉の呪文をかける。こっちの呪文はこれでほとんど品切れだ。
GM　それじゃあ、ドラゴンの巣穴に5人の戦士たちは飛びこんでいった。まず、待ち構えていたドラゴンのブレス攻撃が君たちを襲う。が、不思議な魔法の結界が君たちを包んでいて、この世界でもっとも温度の高い炎といわれるドラゴンのブレスさえ、君たちを焼くことはできないでいる。ちなみに、このラウンドは移動だけだからね。で、次のラウンド。イニシアティブからどうぞ。ドラゴンは巨体だけあって動きが鈍い。イニシアティブ値は3だからね。
オルソン　それじゃあ、こっちの先攻だよ〜ん。防御スキルはいくらかな？
GM　巨体だけに防御スキルは0だよ。
オルソン　それじゃあ、かんちこちん（GM注——簡単の意だと思う）だよ〜ん。2回命中して、ダメージは12と13。
GM　全然、効いていない。
シーリス　それなら、こっちも効果なしだわ。さすがにドラゴンの鱗は硬いのね。
マール　1回がクリティカル・ヒットで命中した。10発がクリティカル・ダメージね。
GM　クリティカルはもちろん、有効だよ〜ん。続いて、カシューとアシュラムの合計10回攻撃。——おおっと、けっこうダイスの目が爆発したな。さすがにハイ・レベルな2人の戦士は、

ドラゴンにビシバシとダメージを与えている（7回クリティカルで合計88発のダメージっと、残り生命点は102）。

オルソン　相手はかなり傷ついている様子？

GM　さすがにね。それから、今の攻撃で分かったことだけども、クリティカル・ヒット以外ではまずダメージは与えられないだろうね。で、こちらの反撃なんだけれど、彼は尻尾と爪、そして牙の3回攻撃を仕掛けてくる。なかなか器用な奴だ。シューティングスターは、カシュー、アシュラム、カシューと攻撃を仕掛けて、全部命中させている。なかなか、攻撃力も高そうだね。そして、いくらかのダメージも与えている。第3ラウンド〜。

オルソン　イニシアティブは、早い。2回命中、クリティカルはなし。

シーリス　やりました。2回とも、クリティカルよ。ダメージは合計18。

GM　それは、なかなか。

マール　僕も1回。ダメージは9発。

GM　それから、カシューとアシュラムとの攻撃だね。——えーと、今度はたいしてダメージはいってない（残り生命点55）。それから、傷ついたアシュラムとカシューにレイリアとホッブから〈ヒーリング〉の呪文がかかる。そして、次のドラゴンの攻撃はアシュラム、マール、アシュラムだ。

マール　ええっ、僕にきたの？

GM　いったよ。そっちにいったのは、爪だからね。集中力は残っている？

マール　もちろん、残っていない。

GM　なら、36発といって、生きている？

マール　もちろん、生きていない。

フォース　さよなら、マール。またきて四角。

マール　ああ、さっきふざけてクシャミしたバチが当たったんだ。

GM　そんなことはないけどね。それじゃあ、無慈悲に第4ラウンドといこう。

オルソン　イニシアティブは早いよ～ん。――2回当たって、それだけ。

シーリス　わたしも、当てただけ。

マール　僕は死んでいる。

GM　ゲゲゲのゲ。今回は2人の勇者とも1回もクリティカルしませんでした。そして、レイリアとホッブはアシュラムに〈ヒーリング〉。恐怖のドラゴンの反撃！

オルソン　オルソン、シーリス、カシュー。

シーリス　きゃあきゃあ。

GM　その悲鳴をあげている人には、38のダメージ。

シーリス　わたしも、死人組ね。

GM　オルソンには27発のダメージ。ずいぶん、少ないなぁ。

オルソン　また、かろうじて生きてるパターンだよ〜ん。
GM　それじゃあ、第5ラウンド。
オルソン　さて、こっちの先攻だよ〜ん。——よし、1回有効の11発。
GM　ほいほい。では、カシューとアシュラムの攻撃に期待してっと。残念、1回クリティカル・ヒットだけだ（ダメージが15発で、残り29発）。それから、オルソンにはホップ、レイリアから〈ヒーリング〉がかかり、生命点が31回復する。そして、シューティングスターの反撃ね。——オルソン、カシュー、アシュラム。オルソンには命中している。他の2人にははずしたけどね。それでダメージが、と——31発。
オルソン　お、オルソンは死なず〜。第6ラウンドのイニシアティブも、こっち。え〜ん、当てただけだよ〜ん。
GM　それでは、カシューとアシュラムの攻撃。またまた、1回クリティカルしただけ（最初のラウンドの7回クリティカルというのは何だったんだ。ドラゴンの残り生命点、10点っと）。
オルソン　……よ〜ん。よ〜ん。よ〜ん。
GM　またまた、オルソンに2人がかりの〈ヒーリング〉。完全に治った。それでは、ドラゴンの攻撃！　オルソン、オルソン、オルソン〜。
オルソン　さよ〜なら〜。
GM　あやや、プレイヤー・キャラクターを全員楯（たて）にしちまったい。これはヒンシュクもんだ

な〜。言い訳その1、集中力ロールが残っていると思ってたこと。言い訳その2、もっと魔法の準備を整えてからいくと思っていたこと。

シーリス　これで、やっと観戦モードね。最初からこうしてれば、死なずにすんだのにね。

オルソン　まったくだよ〜ん。

GM　で、次のラウンド、カシューたちはイニシアティブを取って、火竜山の魔竜にとどめをさした。巨大なドラゴンは、地響を立てるように横倒れになり、その数千年の寿命を終えたのでありました。

ロードス島戦記RPGでは戦闘前の魔法による防御スキルというのが、かなり有効なことも多い。今回のように戦う敵が最初からわかっていて、その特徴がつかめているなら、迷わず最初からかけていったほうがいいだろう。GMはもちろん、NPCにそうした戦法を積極的に教えさせてはいけない。論理的にはおかしいけれど、あくまでゲームをするのはプレイヤー中心なのだ。

世紀の一騎打ち

GM　それじゃあ、生き返りの判定をしよう。レイリアは、ホップから精神点をもらって、3

人に〈リザレクション〉(蘇生)の呪文、みなさん抵抗力で生き返りのチェックよろしく。もちろん、修正はなし。
シーリス　きゃあ、失敗しちゃった。
GM　集中力はないから、今度は魂の水晶球による魂召喚の儀式。判定は一緒、ただし、プラス20%の修正を加えていいよ。
シーリス　成功したわ～。
GM　それでは、シーリスさんも生き返りました。
セシル　最初から何人か、死ぬことを想定して作っていたシナリオだな。
GM　そりゃあね。戦う敵は強いし、パーンとディードリット抜きでやってきたからね。ま、結果的に全員生き返ったんだからよかったじゃない。さて、お次はいよいよ、カシューとアシュラムの一騎打ちだ。２人は傷つき、度重なる戦いのために疲れきったようす。それでも、無言のまま、お互いに剣を一度合わせて礼をすると、激しい戦いを演じはじめた。
オルソン　とにかく、見ているよ～ん。
GM　それでは、以後、この両雄の対決をここ、火竜山の火口特設会場から実況生中継でみなさんにお届けしましょう。えーと、まず両者の武装から。カシューはソリッド・スラッシュというと相手のアーマー値を無視するバスタードソードを……
フォース　どうかしましたか？

GM いんや、何でもない（しまった！　カシューはクリティカルしなくても、ドラゴンを傷つけることができたんだ）。楯はラージ・シールドのプラス1。鎧はプレートメイルのプラス1。いざとなれば、楯を捨てるというぐらいのオプションは取ると思われます。一方、アシュラムはソウル・クラッシュ、シャドウ・ウィルダーという、デーモンからベルドが奪った魔法の武具を受け継いでおりまして、無敵の黒騎士スタイルです。ちなみに、ソウル・クラッシュは相手の精神点にもダメージを与え、シャドウ・ウィルダーはアーマー値のみならず、防御スキルにもプラス修正があるという卑怯なアーマーです。ソウル・クラッシュはグレートソードなので楯を持てないという弱点を十分にカバーしているといえましょう。どうですか、解説のフォースさん。

フォース　いきなり、振らないでくださいよぉ。……そうですねぇ、やっぱりアイテムの性能的にはアシュラムのほうに分があると思いますねぇ。

セシル　カシューの剣のほうが有効だと思うぞ。特に精神点を温存しているはずのウォリアーにとってはな。

GM　ちなみに、カシューのクラスはウォリアーですが、アシュラムはナイトとなっています。カシューの精神点は決して高いものではありません。ですが、生命点ではあきらかにカシューのほうが上、お互いに弱点の攻めあいになるのは、間違いありません。カシューが先にアシュラムの生命点を0にするか、逆にアシュラムはカシューの精神点を0にするか、おそらく勝負

はこれで決まると思われます。ちなみに、レベル的にはカシューのほうが、やや高そうだという下馬評です。

シーリス　カシューが勝つほうに100円。

GM　最近は女性も競馬場に通うそうで、けっこうな世の中になったものだね。

フォース　でも、この賭けにのる人はいませんよ。結果はだいたい、分かっているんですから。

GM　そうだね。確かに、フォースの言うとおり、この2人の対決の結末は、みんなも知っていることだろう。カシューとアシュラムの2人は例によって、永劫とも思われる戦いを続けるんだけれども、しだいにカシューのほうが優勢になっていく。アシュラムは自分の負けを悟り、この戦いに敗北した旨を宣言する――それは、今回のキャンペーンでも同じなのさ。

マール　今こそ、降伏勧告のバラードだ。

オルソン　全員で合唱するよ〜ん。

一同　今なら〜♪

GM　ぐわ〜、やめてくれ〜。こうなったら、GM強権でごーいんに話を進める。ごーいん、矢のごとしという諺もあるからね。

フォース　どこの諺だろう。

セシル　やっぱり、腐ったマイリーじゃないか。

GM　2人もそれに仕えるプリーストがいるのにいい根性だ。でも、今は話を続けるほうが大

事。アシュラムは、戦いに敗れた悔しさに唇をかみしめながら、ジリッジリッと火口に向かって後ずさりしている。降伏勧告は君たちのみならず、カシューの口からも発せられているけれど、もちろん誇り高きアシュラムがそれに従うわけがない。

マール　これが反対だったら分かんないね。

フォース　カシューも意外に節操がありませんからねぇ。

セシル　大丈夫だ、アシュラムはそんなときには降伏勧告などしないからな。

GM　だろうね。――ついに、アシュラムは火口の縁に立つと、噴きあがる噴煙の異臭に顔をマントで覆っている。そして、一同に向かって、サラバだと一言残すと、くるりと身を翻して、火口へと身を躍らせた。

フォース　さよなら、アシュラム、君のことは忘れない。

オルソン　どうせだったら、ソウル・クラッシュとシャドウ・ウィルダーは置いていってほしかったよ～ん。

GM　さて、これで戦いはすべて終わった。そして、今回のキャンペーンもね。では、最後にひとつだけ残った問題を解決しようか？

シーリス　問題？

セシル　支配の王錫をどうするかだな。

GM　しぇいかい。この魔法の王錫を使えば、乱れきったロードス島を簡単に立て直すことが

できるかもしれないよ。

オルソン 残念ながら、僕たちの答はもう決まっているよ～ん。やっぱり、人間は自分でコントロールする以上の力を持ってはいけない。そして、人が魔法の力で人を支配することもね。これはロードス島戦記の永遠のテーマなんでしょ。

GM ありがとう、その通りだよ。僕はロードス島戦記の世界は、人間が自らの力で世界を救うことができるし、運命だって変えることができる。その点がもっとも気にいっているところなのさ。そして、ちゃんとした決意を抱けば、誰だって英雄になれるところがね。いつも、キャラクターたちが英雄予備軍だと書いているのは、こう信じているからなんだね。王子さまでも王女さまでもない。大賢者のまな弟子でもない。そういったただの人がどんどん強くなっていくなんて、夢があっていいじゃないか。魔王にさらわれた王女さまを助けるのは、王子だけに与えられた特権ではないんだからね。

フォース その通りですねぇ。このパーティーには、王子さまどころか、騎士の子供もいませんものね。

シーリス あれ、たしかわたしは貴族の娘だったんじゃなかったっけ。

GM 自称ね。みんなの決意をきいて、カシュー王はそんなことなら、とシューティングスターが守っていた山と積まれた宝物の中から、支配の王錫を見つけだして、その手にとった。支配の王錫が放つ強力な魔法にちょっと顔をしかめながら、カシューはアシュラムが落ちていっ

た火口の縁まで歩みよっていくと、やっぱり噴煙にむせて、ゴホゴホと咳きこむ。

セシル　こんなところで、おちゃらけを入れるとは非常識な奴め。

GM　ちょっと、真面目な時間を長く続けると、ジンマシンが出るもんで。——とにかく、カシュー王は、その手にした支配の王錫を、主人がいなくなった火竜山の火口に向かって、思いきり遠くへ投げこんだ。まるで、アシュラムに手向けられた花束のように、その魔法の宝物はゆっくりとした放物線を描きながら、渦巻くように立ち上っている噴煙の中に消えていった。

オルソン　やっと終わったね。

GM　うん、終わったね。今回は、みんなにずいぶん無理をさせてしまって悪かったと反省しているよ。とくに、最後の戦闘はちょっとバランスが悪かったかもしれない。

オルソン　僕はとにかく、生き残ったから満足しているよ～ん。

シーリス　わたしは反対に死んでしまったんで、愕然としてしまったわ。小説じゃ死んでいなかったので、安心しすぎていたかもね。

マール　実は僕も。でも、おどけるのはマールのキャラクターだから、最後のクシャミは勘弁してよ。

フォース　ま、みんなふざけてプレイすることも多いですしね。でも、自分の置かれた状況に対しては比較的忠実だったと思いますよ。あそこでクシャミをするんだって、小説なんかではよくあるパターンですしね。

GM　そうだね。今回は、みんなずいぶん小説を意識していたみたいだね。連載時(れんさいじ)のストーリーなんかもね。

セシル　原作付きのRPGだから、仕方ないと思うぞ。

GM　そうだね。僕たちがプレイをしてできあがったセッションが、今度は原作物という形で、プレイしなおされる。まさしくロードス島戦記の歴史を感じさせてくれるね。それじゃあ、このミッションはお開きにしよう。それじゃあ、プレイヤーのみんな、協力ありがとう。今回も本当に楽しめたよ。

T&T版リプレイ

帰らずの森のフェアリー

〈初出〉『ウォーロック』(社会思想社刊) 1988年2月14号
〈注〉T&T (トンネルズ&トロールズ) はアメリカのフライング・バッファロー社から発売されており、日本では社会思想社より翻訳がでています。

「帰らずの森のフェアリー」は、その昔『ウォーロック』誌に掲載されたRPG誌上リプレイです。舞台とキャラクターは同じですが、システムとして『トンネルズ&トロールズ』を使用しています。このようにロードス島を舞台にして、我々はいろいろなRPGを遊んでいるのです。

それでは、ロードス島戦記番外編、どうぞお楽しみ下さい。

GM：今日はいつもと違うゲームで、新しいキャンペーンを始めようと思うんだ。みんな期待していてくれよ。

スレイン　新しいゲーム？　『ローズ・トゥ・ロード』ですか、それとも『AD&D®』かな。まさか、『ルーンクエスト』とか。

GM　ぜ～んぶ、はずれ。用意してきたのは、最近流行りの『T&T』さ。初心者でも楽しめるし、やり方によっては、ベテランのみんなにも十分やりごたえのあるロールプレイング・ゲームだよ。

パーン　なんでも来い！　オレはどんなゲームだって受けちゃるぜ！

ウッド・チャック　とにかく早く始めよう。

GM　みんな、やる気マンマンって感じだね。そうこなくっちゃ。新しいものにも挑戦していかなきゃ、違った楽しみは得られないからね。
ギム　まずはキャラクター作りからだな。
GM　普通ならね。でも今回はきみたちのために特別のキャラクターを用意してある。このシートを受け取りたまえ！
プレイヤー一同　こ、これは！　わたしたち!!
GM　その通りだ。今回はエトこそ欠けているものの、パーン、スレイン、ギム、ディードリット、ウッド・チャックの5人が集まっていることになっている。舞台もロードス島なので、こいつらを使わない手はないだろう。
スレイン　ロードス島って、マルチ・ユニバース（多元世界）だったんですね。
パーン　すると、さしずめオレたちはエターナル・チャンピオンてワケだな。
GM　そんなカッコいいものかよ！

きみたちが初めて『T&T』に接する時には、あらかじめキャラクターを用意しておくよりも、やっぱり自分のオリジナルのキャラクターを作った方がいいだろう。特に『T&T』では、キャラクター作りはそんなに難しい作業ではない。ロールプレイング・ゲームは初めてだという人でも簡単に作ることができるんだ。

キャラクターは次のように作る。

①能力値を決める。

②役割を選ぶ。

③種族を選んで、能力値を修正する。

簡単に言うと、これだけなんだ（もちろん、お金を決めて買い物をしたり、話せる言葉を決めたりという作業はあるよ）。

『T&T』では、種族と役割とはまったく別物で、エルフとかドワーフとかいう役割はない。役割は基本的に戦士、魔術師（まじゅつし）、盗賊（とうぞく）の3つで、これに特別な役割として魔法戦士があるだけだ。しかし、キャラクターになることができる種族は人間のほかに、ドワーフ、エルフ、ホビット、フェアリー、レプラコーンと、基本だけでも6つもある。そのうえ、時と場合によっては、ゴブリンやトロール、ジャイアント、果てはワー・クリーチャー（獣人）などのモンスター・タイプでさえ選べるんだ。いずれの種族も役割を決める時にあまり制限はないけど、種族によって能力値が増減するので、当然向き不向きが出るよ。例えばエルフは魔術師向きだし、ホビットは、やっぱり盗賊向きだ。ドワーフの特性は戦士にもっとも向いているだろう。各種族の特性をよくつかんで、思い入れのできるキャラクターにしたいものだね。

ＧＭ　自分のキャラクターに納得がいってもらったところで、さあ始めよう。その前に、それぞれ今のきみたちの所持金を決めて。ちなみにシナリオの関係で、買い物はしなくてもいいからね。

スレイン　お金はサイコロを3個振って、10倍すればいいんですね。え〜と、80ＧＰですね。ぼくは魔術師だから、こんなもので十分でしょう。

パーン　オレは90ＧＰか。戦士としちゃあ、ちょっと少ないかな。だが、戦士に必要なのは勇気と根性でい！

ディードリット　それに、危険を感じない低い知能だったりね。ちなみにあたしは、１５０ＧＰ持っているわ。

ギム　わしは、１３０ＧＰ。買い物はしなくてもよかったんだな。

ＧＭ　そうだよ。さて、これで準備は完了だ。きみたちはアラニアの西の玄関口ノービスの、古い酒場の1階にたむろしている村の若者という設定だ。

ウッド・チャック　ザクソンじゃねぇんだな。

ＧＭ　今回は違うのさ。で、きみたちは今決めてくれた所持金で、冒険に出ようと思っているってわけだ。ちなみに言っておくけど、この世界は生きていくだけでも、けっこうな額のお金を必要とするからね。

パーン　げっ。どのくらいだよ。

GM　食費と宿代を含めて、1日20GPくらいかな。

スレイン　それは大変だ。そうすると、ぼくの命はあと4日。

GM　きみたちはこの町の若者なんだから、生きていくだけならなんとかなるさ。でも、町を離れたら1日にこれだけの金額がかかるということは憶えていてくれよ。

パーン　これは何としてでも、冒険にありつかねばならないな。酒屋のおやじに、情報を聞こう。おやじさん、何かてっとり早く儲かる話はねぇかなあ？

GM　な〜ぬ寝ぼけたこと言っとるだ。人間真面目に働くのが一番だ。馬鹿なことは考えてねえで、家の手伝いでもしとったらええだ。

スレイン　諭されてしまいましたねえ〜。これじゃあ、ぼくたちはまるで極道息子ですよぉ〜。

ギム　しかたがない。ここでかじ屋でも始めるか？

GM　そんなことされたら本当にお話にならないよ！　それではマスターとしても悲しいので、早速パトロンの登場と願おうか。きみたちが、酒場のおやじとローカルなやりとりをしていると、酒場の入口から1人の女性が入ってくる。

スレイン　まさか、カーラとか。

GM　違うよ。この町はずれにある神殿に住むマーファの司祭様だ。もちろん、彼女のことはきみたちも知っている。彼女は大地母神マーファの司祭らしく、真っ白な衣服を身につけ、し

なやかな黒髪をまっすぐに垂らしている。年齢は30歳くらいだけど、清楚な印象からか、実際の年齢よりかなり若く見えるね。彼女は、きみたちの姿を見て、「ここでしたか」とほほ笑む。

スレイン　ほほ笑まれました。で、何のご用でしょう。

GM　「あなた方の勇気を役立ててもらいたいと思いまして、やってきたのです。わたしの話を聞いていただけませんか」

パーン　オレたちの勇気だと。もちろん、役に立つさ。腕はともかく勇気だけなら誰にも負けない。どんな話だって、受けてやるぜ。

ディードリット　また、軽はずみなことを。もっと慎重にならないと、エラい目に遇いますよ。この世界には死人を完全に蘇らせる魔法はないのですからね。

GM　「そんなことはありませんわ」と司祭は答える。「神の力は、あなた方が考えているよりも偉大です。生き返りの魔法も世の中には存在しているのですよ。もちろん、わたしは未熟者ゆえ、そんな偉大な力は使うことができませんが」

パーン　すると、もしもの時でもなんとかなるってことだ。これで安心だな。

スレイン　それでも無茶はしない方がいいに決まっていますよぉ～。

ギム　その通りだ。

パーン　うむむ。よーし、司祭の話を聞こうではないか。

ディードリット　ごまかしたわね。

ＧＭ　内輪もめはしないの！　司祭は酒場のおやじを気にしてか、神殿まで来てくれるように申し出る。
パーン　いってやろう。いってやろう。どこにでも、いってやろう。おやじ、勘定はツケな。
ＧＭ　（なんて奴）出かける前に全部払うだよ！　とおやじは言い、きみたちのグラスを片付け始める。で、きみたち一行をマーファ神殿にご案内だ〜。
スレイン　やたっ。どんな話が待っているんでしょうね。
ウッド・チャック　金になる話なら、なんだっていいけどね。
ＧＭ　さて、10分ほど歩くと、目的の場所に着くよ。マーファの神殿はノービスの町から少し離れた小高い丘の上に建っている。中の様子は質素なものだ。マーファの教えは、「自然であれ」というもので、装飾品の類いは一切ない。きみたちが通された部屋も、簡素なテーブルと椅子があるだけの殺風景なところ。部屋の奥に、両手を広げた女神像があるのが、ゆいいつのアクセントだね。
ウッド・チャック　盗賊向きの部屋じゃねえな。
ＧＭ　当たり前だよ！　（何を考えているんだか）司祭はきみたちに、ここで待っているように告げ、部屋を去る。
パーン　何もすることがないから、待っているさ。
ＧＭ　了解。司祭はしばらくすると帰ってくるよ。そして、扉をあけたまま廊下の方に向かっ

て、何やら話しかけている様子だ。どうも、彼女の後ろに誰かがいるようだね。
スレイン だれでしょう。まさか、カーラってことは……
GM え〜い、うるさい。よほど、カーラに恨みがあるんだな。
スレイン そりゃあ、もう。その節にはずいぶんお世話になりましたから。
GM でも、彼女が紹介するのは、額にサークレットをはめた女性ではない。背中に翼を生やした生き物だい。
スレイン フェアリーだ！ 『T&T』の世界のフェアリーは美しい生き物なんでしょうね。髭づらのフェアリーなんて見たくはありませんものねぇ〜。
GM まったくだね。大丈夫、この世界のフェアリーは醜いドワーフ顔ではないよ。そのフェアリーは女性で、エルフ語で何かを話しながら、司祭の陰に隠れるように空中でホバリングしている。
ディードリット ヘリコプターみたいね。えーと、この世界ではフェアリーって珍しいの？
GM あえて言おう。他の『T&T』のゲーム世界ではともかく、このロードスでは珍しい存在だ。フェアリーたちは伝説や昔話などでよく語られているんだけれど、なぜか最近その姿を見たものはいない。このノービスでもフェアリーの姿を見た者なんかまったくいないしね。
ギム そんな珍しい生き物がなぜこの神殿にいるのだ。
GM それはこれから話すよ。司祭は恥ずかしそうにしているフェアリーを前に出して言う。

「この生き物のことはあなた方もご存じでしょう。伝説の存在だとも、また、もはや絶滅したとも言われているフェアリーです。わたしはこのフェアリーを、『帰らずの森』のすぐ近くで見つけたのです」

スレイン　「帰らずの森」というと、あの古代のエルフの呪いがかかっているという噂の魔の森のことでしたね〜。

GM　そうだよ。で、司祭は薬草採集のために森に出かけ、その途中でこのフェアリーを見つけたんだ。彼女は記憶を失っていて、自分の名前も憶えていないという。でも、かすかな記憶では、自分は森の中に住んでいたとのことだ。

パーン　実は絶滅していたと思われていたのが、魔の森の奥に生息していたというわけなんだな。

ディードリット　特別天然記念物に指定して、保護しなければならないわね。

GM　あのねえ〜。その真偽は、当のフェアリーの記憶が定かでないのだからわからないけどね。でも、司祭の調べによると、「帰らずの森」の中には確かにフェアリーの住む町があったらしい。でもその場所は、魔の森の危険な領域に隔てられて、今では入ることはできないんだ。昔は「光の道」と呼ばれたホビットの一族が住んでいた地下の洞穴を通って、フェアリーたちも自由に森へ出ることができたそうだけどね。でも、洞穴は魔物の侵入のまえに破壊され、かわいそうなホビットたちも、滅びてしまったんだ。「我々は、その時にフェアリーの町も破壊

されたと思っていたんですが、実は無事だったのかもしれませんね」と司祭は言う。

パーン そのホビットが住んでいたという、洞穴の入口のある場所はわかっているのか。

GM 実は忘れ去られていたんだけど、フェアリーが倒(たお)れていたそばに、どうやら問題の洞穴の入口らしい縦穴を司祭が見つけているんだ。だから、司祭の考えでは、このフェアリーは、おそらく洞穴を抜(ぬ)けてやっとの思いで地上にたどり着いたところで、疲労(ひろう)のあまり倒れてしまったのだろうということだ。記憶(きおく)を失っているのも、洞穴の中での恐(おそ)ろしい体験のためだろう。で、行き倒れているところを、司祭の言葉を借りれば「マーファのお導きによって」発見されたってわけだ。

スレイン なるほど〜。で、我々はその洞穴を通って、このフェアリーを「帰らずの森」の中の、彼女の家に帰してやるというわけなんですね。

GM ピンポ〜ン。その通りさ。「わたしが女神のお導きによって見つけた以上、この哀(あわ)れなフェアリーは責任をもって、仲間のところに帰さねばなりません。ですが、わたしは多忙(たぼう)な司祭の身ゆえ、神殿(しんでん)の営(いとな)みを怠(おこた)るわけにはいかないのです。ちょうど若いあなた方が冒険(ぼうけん)の旅に出たがっているという話を聞きましたので、お願いしようと思った次第(しだい)なんです」と、司祭は言う。

パーン よ〜し、引き受けちゃる。

GM あ、そ。(なんて簡単な奴(やつ))「ところで報酬(ほうしゅう)ですが、お願い事をする以上もちろんただ

とは申しません。まずは、前金の代わりにあなたがたに必要な冒険用の道具一式。それに鎧や楯も神殿に用意されているものなら、お譲りいたしましょう。そして武器ですが、剣――と言っても直刀だけですけど――ならば揃っておりますので、これも差し上げてもかまいません。ですが、それ以外の武器はあいにくと神殿にはおいてありませんので、ご容赦願います」

ウッド・チャック　なぜ、武器がまっすぐな剣だけなのさ。マーファって、剣の神様じゃなかっただろう。

スレイン　大地母神ですよ。戦い好きの女神ではないと聞いていますけどねえ〜。

GM　その理由はいつかわかるさ。生きて帰ってくれば、1人につき100GPのお金を渡してくれるとも、司祭は言ってくれる。

ディードリット　死んだ人には？

GM　死んだ人には、お金はいらないだろう。その代わりに、ザクソンの北にあるマーファ神殿の最高司祭ニースへの紹介状を書いてあげるとのことだ。その紹介状を持って行けば、死んだ人は生き返りの魔法をかけてもらえるのだそうだ。

ギム　いたれり、つくせりだな。

GM　最初の冒険だからね。で、パーンの言う通り、みんなOKしてくれるんだね。

ウッド・チャック　いいだろ。引き受けよう。

GM　みんな早速武器や防具を選んでくれよ。ロープや水筒、それに背負い袋などの冒険に欠

かせない持ち物は適当に選んでキャラクター用紙のところに書いておいてくれ。で、準備が整い次第出発だ〜！

『T&T』の魅力の1つに、武器の種類が豊富だってことが挙げられるだろう。剣や槍、それに斧などのバリエーションが100個以上もルール・ブックに載っている。これらの中から自分の好みにあった武器を選んでキャラクターに装備させるわけだけど、気をつけなきゃいけないのは、それぞれの武器には最低必要な能力値というものが決められているってことだ（たとえば、ブロード・ソードを持つためには体力度が15、器用度が10なければ使えない）。

鎧や楯も重要だ。『T&T』では、鎧はダメージを直接止めてくれるので、厚いにこしたことはない。でも、体力度によって持てる最大重量が決まっているので、鎧にばかり気をとられるわけにもいかない。くれぐれも重すぎて身動きが取れないってなことのないように気をつけて欲しい。

GM さて、武器や防具は選んでくれたかな？

パーン もちろんだとも、オレは片手半ブロード・ソードに、リングジョインド・プレートアーマーとターゲット・シールドだ。プレート・アーマーは、この神殿には置いてないんだったな。

GM　残念ながらね。鎧はスケール・アーマーまでだ。それに重量の関係で、君はそんなに重いもの着たら、たちまち疲れるぜ。

ディードリット　わたしはリングジョインド・プレートアーマーをもらって、レイピアと予備の武器としてカタール（短剣の一種）を買っておくわ。

ギム　わしももらうのはスケール・アーマーだけだ。武器はグレート・アックスを自腹を切って買う。

スレイン　魔術師はコトン・アーマーに、クォータースタッフで十分ですね。ぼくはセシルと違って、前に出たりはしませんから。クォータースタッフはもちろん、魔法の杖にします。誰か20GP貸してください。

ウッド・チャック　オレが貸してやろう。その代わり、10%の利子をつけて返してくれよ。オレの武装は盗賊らしくショート・ソードにレザー・アーマーだ。いくぜ、必殺ハイド・イン・シャドウ（1人こっそり敵に忍び寄る）！

GM　残念でした。『T&T』の基本は団体戦だから、盗賊も前に出て戦わねばならないんだぜ。

ウッド・チャック　そ、それは割に合わない。盗賊は損だ。

GM　でも、盗賊は、魔術師に教えてもらいさえすれば、魔法を使うこともできるんだ。武器にショート・ソードを選んだのはむしろ賢明だったね。なぜなら、この世界では魔法をかける

と、体力度を消費するんだ。ウッドの体力度は14あるから、〈これでもくらえ!〉の呪文をかけても、まだショート・ソードが使えるからね。

ウッド・チャック　やっぱり盗賊はお得だ。

『T&T』の世界では魔法は一種の超能力として扱われている。戦士は、その超能力がもはや欠落してしまっていて一生魔法を使うことはできない。しかし、盗賊や魔法戦士たちは、魔術師に教えてもらって覚えた呪文なら自由に使うことができる（もっとも魔法戦士は1レベルの呪文だけは、最初からすべて知っている）。でも、盗賊や魔法戦士は魔術師組合に行って、呪文を教えてもらったりはできないんだ（魔術師組合は盗賊に魔法を教えることを好まないからだ）。もちろん、それが商売の魔術師は、魔術師組合から、魔法を自由に買うことができる。

ウッド・チャック　よう、スレインよう。魔法を教えてくれよー。仲間だろー。金も貸してやったろ。役に立つぜ。

スレイン　わかりましたよ。わかりましたよ。

では、盗賊に役立ちそうなところだけ教えてあげましょう。え〜と、〈魔力感知〉、〈閉じよ〉、〈開け〉、〈そこにあり〉、〈これでもくらえ!〉以上ですね。本当なら、いちどにこんなに〈教え〉てはいけないし、〈これでもくらえ!〉は普通教えないか、高いお金をとるんです

けどね。

ディードリット　でも、使えた方がパーティー全体にとっては有利だものね。

ウッド・チャック　へへっ、ありがてぇ。これで、盗賊稼業もやりやすくならあ。

スレイン　やっぱり、よくなかったような気がしますねぇ〜。ギルドの先生方申し訳ありません。

冒険に必要な物を持って、一行は「帰らずの森」を目指して旅立った。森の端までは約半日ほどの行程で、何事もなく無事目的の場所にたどりついた。そして、まがまがしいたたずまいを見せる魔の森の端に、直径2メートルくらいの縦穴が口を開けているのを発見した。

スレイン　中をランタンで照らしてみましょう。何か見えますか？

GM　穴の深さはだいたい4メートルくらいかな。底にはどうやら前後に横穴が続いているようで、横穴の一方は森の中へと延びているよ。そして、穴の底の片すみに巨大な人型の怪物が立っている。

パーン　早速出たか。飛び降りて戦闘でい。

ディードリット　ここは魔法で片をつけましょう。さあ、スレイン、ウッド、いっしょにいくわよ。「テイク・ザット・ユー・フィーンド！（これでもくらえ！）」

トンネルズ&トロールズ キャラクタ用紙

名前 パーン

能力値		種族	人間
体力度	16 /	役割	戦士
知性度	8 /	経験レベル	1
幸運度	10 /	冒険点	0
耐久度	11 /	身長	170 cm
器用度	12 /	体重	60 kg
魅力度	9 /	お金	80 GP
個人修正	+4 /	言語	共通語
速度	9 /		

（キャラクターの容姿、特徴）

（絵、文で）

接近戦武器	必要体力度／器用度	サイコロ＋修正	重量
片手半ブロード・ソード	16／12	50+	150
	／		
	／		
	／		

飛び道具	射程距離	必要体力度／器用度	サイコロ＋修正	重量
		／		
		／		

防具	必要体力度	防御点	重量
リングジョインド・プレートアーマー	4	7×2	300
ターゲット・シールド	5	4×2	300

防御点合計 22

魔法の品物	重量

一般装備	重量		重量
衣服と背負い袋	10		
食料（2日分）	40		

限界重量 1600　現在重量 800

魔法	レベル	体力消費

トンネルズ&トロールズ キャラクタ用紙

名前	スレイン	種族	人間
能力値		役割	魔術師
体力度	9 /	経験レベル	1
知性度	17 /	冒険点	0
幸運度	8 /	身長	177cm
耐久度	13 /	体重	54kg
器用度	10 /	お金	20GP(ウッドチャック)
魅力度	14 /	言語	共通語、エルフ語
個人修正	-1 /		
速度	11 /		

(キャラクターの容姿、特徴)

(絵、文で)

接近戦武器	必要体力度/器用度	サイコロ+修正	重量
クォータースタッフ	2 / 8	2+	50
	/		
	/		
	/		

飛び道具	射程距離	必要体力度/器用度	サイコロ+修正	重量
		/		
		/		

防具	必要体力度	防御点	重量
コトン・アーマー	1	3	100
	防御点合計		

魔法の品物	重量
魔法の杖(クォータースタッフ)	

一般装備	重量		重量
衣服と背負い袋	10		
食料(2日分)	40		

限界重量 900　現在重量 200

魔法	レベル	体力消費
魔力感知	1	0
閉じよ	1	1
鬼火	1	1
開け	1	2
そこにあり	1	4
これでもくらえ!	1	6
死の刃	1	5
パニック	1	5
教え	1	3
ごまかしの杖	1	1

トンネルズ&トロールズ キャラクタ用紙

名前	ディードリット	種族	エルフ
能力値		役割	魔法戦士
体力度	14 /	経験レベル	1
知性度	23 /	冒険点	0
幸運度	15 /	身長	160cm
耐久度	8 /	体重	40g
器用度	24 /	お金	52GP
魅力度	28 /	言語	エルフ語、共通語
個人修正	+17 /		クジラ語、ネコ語、ネズミ語
速度	15 /		オーガー語、ドワーフ語

(キャラクターの容姿、特徴)

(絵、文で)

接近戦武器	必要体力度 / 器用度	サイコロ+修正	重量
レイピア	10 / 14	3+4	20
カタール	2 / 8	2+4	22
	/		
	/		

飛び道具	射程距離	必要体力度 / 器用度	サイコロ+修正	重量
		/		
		/		

防具	必要体力度	防御点	重量
リングジョインド・プレートアーマー	4	7+1	300

防御点合計 8

魔法の品物	重量

一般装備	重量		重量
衣服と背負い袋	10		
食料(2日分)	40		
膝までのブーツ	40		
探険家セット	20		

限界重量 1400 現在重量 452

魔法	レベル	体力消費
魔力感知	1	0
閉じよ	1	1
鬼火	1	1
開け	1	2
そこにあり	1	4
これでもくらえ!	1	6
死の刃	1	5
パニック	1	5
教え	1	3
ごまかしの杖	1	1

トンネルズ＆トロールズ キャラクタ用紙

名前	ウッドチャック	種族	人間
能力値		役割	盗賊
体力度	14 /	経験レベル	1
知性度	12 /	冒険点	0
幸運度	14 /	身長	185 cm
耐久度	9 /	体重	60 kg
器用度	16 /	お金	100GP＋20GP（スレイン10%）
魅力度	8 /	言語	共通語
個人修正	＋8 /		
速度	13 /		

（キャラクターの容姿、特徴）

（絵、文で）

接近戦武器	必要体力度／器用度	サイコロ＋修正	重量
ショート・ソード	7／3	3＋	30
	／		
	／		
	／		

飛び道具	射程距離	必要体力度／器用度	サイコロ＋修正	重量
		／		
		／		

防具	必要体力度	防御点	重量
レザー・アーマー	2	6	200

防御点合計 6

魔法の品物	重量

一般装備	重量		重量
衣服と背負い袋	10		
食料（2日分）	40		
麻のロープ15m	250		

魔法	レベル	体力消費
魔力感知	1	1
開け	1	2
閉じよ	1	1
そこにあり	1	4
これでもくらえ！	1	6

限界重量 1400　現在重量 530

トンネルズ＆トロールズ キャラクタ用紙

名前	ギム	種族	ドワーフ
能力値		役割	戦士
体力度	22 ／	経験レベル	1
知性度	14 ／	冒険点	0
幸運度	6 ／	身長	113 cm
耐久度	24 ／	体重	70 kg
器用度	11 ／	お金	20 GP
魅力度	7 ／	言語	共通語、ドワーフ語
個人修正	+7 ／		
速度	8 ／		

（キャラクターの容姿、特徴）

（絵、文で）

接近戦武器	必要体力度／器用度	サイコロ＋修正	重量
グレート・アックス	20／10	5+3	190
	／		
	／		

飛び道具	射程距離	必要体力度／器用度	サイコロ＋修正	重量
		／		
		／		

防具	必要体力度	防御点	重量
スケール・アーマー	7	8×2	700

防御点合計 16

魔法の品物	重量

魔法	レベル	体力消費

一般装備	重量		重量
衣服と背負い袋	10	たいまつ10本	100
食料（2日分）	40		
鉄釘ハンマー	25		
鉄釘10本	25		

限界重量 2200　現在重量 1090

GM　いきなり過激な。でも、駄目だね。きみたちの呪文が効いたような気配はない。

ウッド・チャック　はりゃ？

スレイン　よく、相手を観察してみましょう。

GM　最初からそうすればいいのに。よく見ると、怪物だと思った姿は実は石像だった。〈これでもくらえ！〉の呪文はこんなものには効かないんだよ。まあ、いまの体力消費点は冒険点に入れてあげるけど（と言って、6、6、5—スレインは杖のおかげで1点消費量が少ない—を記入する）。

パーン　なんだ、つまらん。そうとわかれば安心だ。みんな下に降りようぜ。

ウッド・チャック　待ってくれ～。6通常ターンの間（1時間）休ませてくれよ～。でないと、体力度が下がったままだ。

スレイン　それはぼくたちも同じですね。

ギム　無駄な体力を使ったものだな。

GM　フェアリーは恐る恐る穴の中に入って、石像を偵察に行こうとする。そして、恐ろしげな悲鳴を上げると、戻って来てディードリットにしがみつく。

ディードリット　石像が動いたとでもいうのかしら。

GM　「違う」と、フェアリーはエルフ語で話す。「あの怪物の像に何か見覚えがあるの。と～っても恐ろしい記憶」

スレイン　怪物の像をよく観察してみましょう。
ＧＭ　じゃあ、スレインは知性度を使って1レベルのセービング・ロールね。基準値は20でスレインの知性度は16だから、まず失敗はしないと思うけど。
スレイン　でも、4以下なら自動的に失敗なんでしょう。
ＧＭ　その通りさ。でも1と1や、2と2の目を振れば大丈夫だよ。というのも、セービング・ロールの時には、ゾロ目はもう一度振ることができて、新たに出た目の合計を元の数値に加えることができるからさ。
スレイン　大丈夫、10です。ぼくの知性度と合計して26ですから、レベル1のセービング（基準値20）なら楽々成功ですね。これで冒険点がまた26点入ったし、ウレシいなぁ。
ＧＭ　ＯＫ。では、教えてあげよう。穴の底に立っている石像は、どうやらトロールのようだ。トロールは日の光に当たると石になってしまうから、もしかするとこの石像も本物だったかもしれないね。
スレイン　これはきっと手掛かりだ。フェアリーは、この怪物に追われたのかもしれない。
パーン　考えられるな。だが、今結論を出す必要もないだろう。早いとこ休んで、さっさと下に降りてしまおうぜ。
ＧＭ　待っていれば、何事もなく1時間ほどがたつよ。フェアリーは不安そうにディードリットの回りを飛びながら、エルフ語で盛んに不安を訴えかけている。簡単に言うと「コワイヨ

ー」を連発しているってことだけどね。

ディードリット　なぐさめてあげましょう。大丈夫よ。わたしたちが付いているんだから。

スレイン　だから、余計に心配なのかもしれませんねぇ〜。

GM　スレインはエルフ語が話せるんだね。

スレイン　はい。共通語以外では、エルフ語だけがゆいいつ話せる言葉です。

ディードリット　わたしはエルフだから、山ほど話せる言葉があるわ。

スレイン　どれどれ。（ディードリットのキャラクター・シートをのぞき込んで）クジラ語やネコ語、ネズミ語にオーガー語にドワーフ語ですか。でも、あまり役に立ちそうなものはありませんねぇ〜。

ディードリット　ほっといてよ。

パーン　とにかく、下へ降りないとな。ロープを近くの木に縛り付けて、穴の中へ垂らそうや。飛び降りると、痛そうだぜ。

ギム　それ以上に帰りに昇れないってことにもなりかねないからな。

ディードリット　そういうことね。で、穴の中へ降りて、横穴を森の方向へ歩くのね。誰がランタンを持つの？

GM　それはあたし、とフェアリーが言った。彼女はほかに何もできませんから、とランタンを両手で抱えて、穴の中に飛び込む。これでロープを伝って降りる時にも、手元がずい分と明

るいだろうね。

パーン よーし、いい子だ。

かくして一行は無事に縦穴を降りることができた。セービング・ロールの冒険点も各自手に入れ、特に不満はなさそうだ。土を掘り抜いただけという感じの横穴は、床だけに石畳がしかれてあった。そのセンスの悪さにドワーフのギムがぶつぶつと文句を言うなか、一行は「帰らずの森」の地下を慎重に進み始めた。

GM 洞穴は全体としてはまっすぐに進んでいるみたいだけど、大きな木の根にぶちあたった時には、少し迂回して進んでいるって感じだ。土の壁や、天井からは木の根が無気味に垂れていて、時々土がザラザラときみたちに降りかかってくる。

ギム まったくホビットどもの作る洞穴ときたら、でかい割には、センスがない。

スレイン 木の根が張っている以上、天井全部が落ちてきたりはしないでしょう。それより、心配なのは怪物の方ですよ。まだ、1匹も姿を見せてませんからねぇ〜。

パーン オレたちに恐れをなした、ってなことはないな。

GM ない、ない。でも、半日は何事もなく行軍を続けていられる。で、ようやく単調な洞穴が姿を変え始め、ギムさん好みのオール石造りの区画にやってきたね。道幅も広くなってきて、

道の真ん中に柱が等間隔で並んでいる。

パーン　ここが昔ホビットたちが住んでいたという場所だな。

GM　らしいね。ホビットが造ったにしちゃ、いやに大きいけど。道の両側の壁に時々、ポッカリと口を空けている場所があるんだけど、かつてはそこにドアがあったんだろう。

ウッド・チャック　そのうちの1つをのぞいてみよう。

GM　フェアリーを連れていかないと、暗くて何も見えないよ。

ウッド・チャック　しまった。オレは〈鬼火〉の呪文が使えない。スレインよ〜。

スレイン　わかりました。また今度教えてあげましょう。ああ、ギルドの先生すいません。

パーン　たいした時間をとるわけでもなし、みんなで行けばいいじゃないか。

ディードリット　そうね。どんな様子か知っておいてもいいものね。

GM　じゃあ、みんなで部屋をのぞこうってわけだね。えーと、部屋の中はひどいありさまだ。大きさは10メートル角ぐらいで、中には家財道具の残骸らしい固まりが散乱している。もっと、よく捜すかい。

ウッド・チャック　いや、いい。諦めた。

ギム　あきれた奴め！　金目のものを期待しておったのか。

ウッド・チャック　へっへっ、盗賊根性が身に染みてましてね。

パーン　他の部屋もきっと同じようなものだろう。先を進んだほうがいいな。

ディードリット 同感ね。

GM 先に進んでしばらく行くと、円形の広場のような所に出る。そこから四方に通路が延びている。もちろん、そのひとつはきみたちが今通ってきた道だよ。そして広場の真ん中に3匹ほどの奇怪な姿をした生き物がたむろしている。見たところ人間のようだけど、もっと背が低くて痩せている。背筋が曲がっていて、ゴリラのような歩き方できみたちの方に近寄ってくる。

パーン その生き物までの距離は？

GM ランタンの光が届くギリギリぐらいの距離だから、10メートルかそこらだな。

パーン ブロード・ソードを抜いて、楯を構える。そんな奴らが怪物でないわけがない。

ディードリット 同感ね。わたしもレイピアを構えるわ。

GM 向こうも手にこん棒らしい物を持っている。どうやら、ゴブリンのようだ。彼らはシュウシュウと無気味な声を立てながら、ゆっくりと近寄ってくるよ。

パーン くたばれ、ゴブリンども。オレは前世では腐るほどおまえたちを倒してきたんだ！

ギム 初めてのゲームだから、強さがわからんのだ。あまり、無理はするなよ。

GM 戦闘に参加する人は？

パーン オレとギム、ディードリット、それに安全を考えて、ウッドにも参加してもらおう。魔法はなくてもいいだろう。

GM では、サイコロとサイコロの激突だ！　グッシャーン！　こっちの目は58（ゴブリンの

モンスター・レートはそれぞれ20なので、サイコロを3個振り、それにモンスター・レートの2分の1である10足したものを3匹分くわえた結果がこの値だ)。

パーン　こっちの目は。おーい、スレイン、電卓だ、電卓だ。オレは、と。武器のダメージが5Dで15。ダイスの目が腐っているな。で、個人修正値4を合わせて19と。

ディードリット　あたしは31。

ギム　わしは30。

ウッド・チャック　18。

スレイン　え〜とえ〜と、合計して98ですね。

GM　すると差は98から58を引いて40か（これを3匹に振り分けると、モンスター・レートはそれぞれ14、13、13落ちるな。最初の20からこの分を引くと、もはや6、7、7しかないのかぁ）。もう、サイコロは振らなくてもいいよ。次のラウンドでゴブリンはまちがいなく吹き飛ぶから。冒険点はMR20×3を5人で割るから、1人12点っと。

パーン　楽勝だな。しかし、オレの強さはウッド並かよ！

GM　個人修正値の問題だね。でも、戦士には防御点が倍になるという特典があるからね。

パーン　くそ、バーサークでもしないと、慰めにもならんな。

今の戦闘を見てもわかってもらえると思うけど、『T&T』の戦闘ルールはすごく簡単だ。

まず、プレイヤーは自分のキャラの使う武器の攻撃力合計を出して、それに個人修正値を足す。怪物はモンスター・レートの10分の1（切り捨て）＋1個のダイスを振って、それにモンスター・レートの2分の1（切り上げ）を足す。両者を比べて差の大きいほうがそれだけ相手にダメージを与えたことになり、このダメージを均等分配する。つまり、キャラクター側が12差で負けていたとして、その戦闘に参加しているキャラクターが3人だったとすると、各自に4発ずつのダメージが行くって寸法だ。このダメージからキャラクターの防御点を差し引くので、4点以上の防御点を持っているキャラクターには、少しもダメージがいかないことになる。防御点を越えたダメージは、耐久度に当たり、この数値がゼロになったらキャラクターは死ぬ（ちなみに魅力度をのぞき、他の能力値もゼロになった場合は同様に死んでしまうので要注意）。

怪物の場合はもっと簡単で、受けたダメージは単純にモンスター・レートから引き、次の戦闘ターンからは、その数値でサイコロを振ることになる。

パーン　本当に単純だな。

ディードリット　まったく、誰かさんみたい。

それから、一行は分かれ道をまっすぐに進み、洞穴を森の奥へと続く（と思われる）方向へ向かった。途中出会ったブラック・ホビットの一団と戦い、これも簡単に退け、ますます意気

が上がってきたのだが……

GM さて、どうやらホビットたちの居住区画は過ぎてしまったようだよ。壁と天井は、ふたたび前と同じむきだしの土に変わり、道幅も狭くなった。道はこのあたりからグネグネと蛇行するようになり、いったいどちらへ進んでいるのか、見当もつかなくなってくる。

パーン 分かれ道はないんだろ。

GM ないよ。

パーン それなら、気にすることはねぇ。まっすぐに、道なりに進むしかないからな。

スレイン それより、ランタン持ちのフェアリーさんの様子はどうですか。何か変化はありますか。

GM ホイ。よくぞ聞いてくれました。フェアリーは盛んに首を捻りながら、かすかな記憶の糸を手繰り出そうとしているような感じだ。そして、「ここ、確か前に通ったことあるわ」と言う。

パーン いいぞ、いいぞ。

GM でも、そろそろきみたちにも疲れが出てきたね。朝から歩きづめだし、戦闘も2度ほどしたしね。地下だからわからないけど、今は確実に夜のはずだよ。このまま強行軍をすると、いざという時に100%の能力は出せそうにもないね。

スレイン　それは大変だ。早速、キャンプを張りましょう。

ギム　うむ。では、3交替で見張りに立とう。オレはスレインと組もう。パーンはウッドとだ。ディードリットは一番強いから、1人で立っても大丈夫だろう。

ディードリット　もちろん。あなたと一緒にしないでね（GM注：エルフとドワーフは、この世界でも仲が悪い。困ったもんである）。

GM　了解。では今の順番で、見張りに立つってことでいいね。すると、一番強いディードリットの時だ。闇の中から何かが近づいてくる音がする。

ディードリット　あたしにはインフラヴィジョン（赤外線視力）が、と言いたいけれど、この世界では確か伝説だったわね。しかたがないわ。〈鬼火〉の呪文を唱える。音のする方向に光の玉を投げるわ。

GM　すると、鬼火に照らされて巨大な怪物の姿があらわになる。それはきみたちが最初に見た石像と同じ姿をした怪物だ。しかも2匹いる！　ちなみに、1匹は他方に比べて倍近くでかい。

ディードリット　みんな起きて、トロールよ。トロールが2匹出たわ。手近な仲間を蹴り起こす！

GM　大サービスでみんな起きてくれてもいいよ。起きそこなうと大変だからね。

ギム　どうする。戦うか、それとも逃げるか。

パーン　とにかく戦ってみようや。魔法もフルに使えるんだし。

ギム　うおおおおっ！　戦闘じゃあ！

ウッド・チャック　〈くそくらえ！〉違った、〈これでもくらえ！〉だ。小さい方にかけてこれを潰してしまおう。

スレイン　同じく。

ディードリット　あたしも。これで体力度が減ったからレイピアは使えなくなったわ。次のラウンドで、予備のカタールを抜くからね。

GM　とすると、52発が小さい方に当たるわけだ。小さい方は粉砕された。でも、大きい方は無傷で、向かってくる。次のラウンド。接近戦だ。ディードリット、パーン、ギム、ウッド来なさい！

パーン　いっきま〜す。目がいいぞ。どうでぇ、30発だ。

ギム　わしのグレート・アックスを食らえ！　26！

ウッド・チャック　オレは14。

ディードリット　あたしは、軽く29。

GM　合計99か。こっちは131。こちらの32アップ。参加者全員に8発ずつのプレゼントだ。

ウッド・チャック　2発ダメージを受けちまったよー。こいつは、強いよー。勝てないよー。逃げようよー。

パーン　えーい、ピーピーとうるさい。ここは何とかしないとな。よーし、オルソン流バーサークだ。

GM　バーサークするとダメージは確かに増えるけど、3、4戦闘ラウンド後にはパーンは気絶するね。それでもやるかい？　それに、次のラウンドでまた向こうの方から、トロールが1匹やってくるんだけど。ちなみにこいつもでかい！

パーン　こ、これは勝てない。逃げよう！

スレイン　賛成です。

GM　出血大サービスでみんな走って逃げていい（本当は速度で1レベルのセービング・ロールをしなければならない）。

パーン　ありがたい。そら、逃げろ！

GM　では、みんな逃げると。なんと2匹のあとからも、トロールが続々とついてくる。その数10匹ほど。トロールはゆっくりと追いかけてくるからね。きみたちは走って逃げるので差はつくけど、向こうは休まずに大股でやって来るから、なかなか振り切れない。それに道は1本しかないしね。

スレイン　大ピンチ！

GM　その時、フェアリーが突然叫ぶ。「思い出したわ。前にもトロールに追いかけられたの。で、なんとか振り切って、地上に出られたんだわ。あんまり怖かったのと疲れてたので気を失

って。でも、今思い出したわ。がんばって！　あたしたちの住む町への出口はもうすぐョ」
スレイン　とは言われても、体力が持つかどうか。
GM　きみたちの疲労は激しいよ。徐々にではあるけれど、トロールたちは差を詰めてくる様子だね。足音が近づいて来る。みんな速度を使っての1レベルのセービング・ロールだ！
パーン　失敗しちまったい！
スレイン　ぼくもですよ～。
ギム　わしもだ。
GM　ふふっ、そうかい。ついにトロールはきみたちに追いついてきた。その時フェアリーがランタンを持ったまますさっと消えてしまった。やがて、トロールは必殺の一撃をくわえようとする……
パーン　おー、ついにエターナル・チャンピオンにも最期のときがきたか。
ギム　わしはとにかく戦うぞ。
スレイン　無駄ですよ～。トロールが10匹もいちゃ。これがほんとの『トンネルズ&トロールズ』！
GM　(ったく、こいつらときたら)　しかし、そのとたん……
一同　そのとたん？
GM　今までまったく感じられなかった太陽の光がサッときみたちとトロールを照らし出すん

だ。その光を浴びてトロールたちはメデューサに見つめられた戦士のように、巨大な石の像と化して凍りつく。

パーン　こ、これはいったいどういうことだ。

GM　開いた扉の向こうから、フェアリーが光の中をフワフワと飛んでくる。彼女はほほ笑んできみたちを見つめているよ。まばゆいばかりのその風景の中に、彼女と同じ姿をした美しい生き物たちが、何匹も何匹も宙に舞っているのが見える。見上げると扉の向こうは金色に輝く森で、さらに数多くのフェアリーたちの姿が見受けられる。きみたちが連れてきたフェアリーが話しはじめる。「ようこそ、わたしたちの森へ。あなた方は今、次元の壁を越えてわたしたちの住む世界にやって来たのよ。あそこは我々フェアリーの聖なる地。偉大な魔法の力により、闇は訪れず、そして冬も来ない。〝妖精界〟とあなた方がよぶ世界なの」

スレイン　すると早く戻らないと、我々は浦島太郎かリップ・ヴァン・ウィンクルになってしまうじゃないですか。

GM　「それは大丈夫。ここは、いわば魔法によって作り出された擬似的な妖精界ですから。時間の経つのはあなた方の世界とまったく同じです。ようこそ、勇敢なる冒険者。どうぞ、あたしたちの町でくつろいでください。あたしたちはようやく解放されました。それはあなた方の勇気のおかげです。もはや、『光の道』に住んでいたトロールたちはいません。もしかすれば、ほかにも魔物がいるかもしれませんが、でも、それはあたしたちフェアリーでも倒せるほ

どの相手でしょう」
スレイン　伝説の扉を開けて、ロードスにフェアリーたちが戻ってくるんだ！
GM　そういうこと。さあ、これからはプレイヤー・キャラクターでもフェアリーを作っていいよ。
パーン　何を言う。オレたちはエターナル・チャンピオンなんだぜ。もちろん、つぎのキャンペーンもこのキャラクターでいくさ。
GM　そうだね。冒険は始まったばかりだからね。「あなた方の勇気を称えてあたしはあなたに『解放者』の称号を贈りましょう」と、例のフェアリーが言う。
パーン　称号を贈るったって、あんたはこの町でどういう地位にある人なんだ？
GM　ウフッとフェアリーはいたずらっぽく笑うよ。「あたしの名はロッコ。このフェアリー・ランドの女王です」

かくして、パーンたちの最初の冒険は幕を閉じた。それぞれ冒険点を得て（まだレベルが上がるほどではなかったけれど、使命達成の冒険点各自300点は大きかった）、かなりの額の報酬を受け取り、いよいよ本当の冒険を求めてロードスじゅうに旅立つのである。その顛末は、いつかまた機会があったらお伝えしよう。

ロードス島戦記RPGルールセクション

ここでは、ロードス島戦記ロールプレイング・ゲーム（ロードス島戦記RPG）のシステムに関して、本書で採用した選択ルールについて説明します。この選択ルールを読者の皆様が使用するかどうかは自由です。RPGのルールというものはゲームマスターが望むならば（そして、それがプレイヤーに納得されるものならば）、このように自由に変更してかまわないのです。しかし、選択ルールは他人に強制するものではありませんし、基本ルールよりも優れているわけでもありません。それはご理解いただきたいと思います。

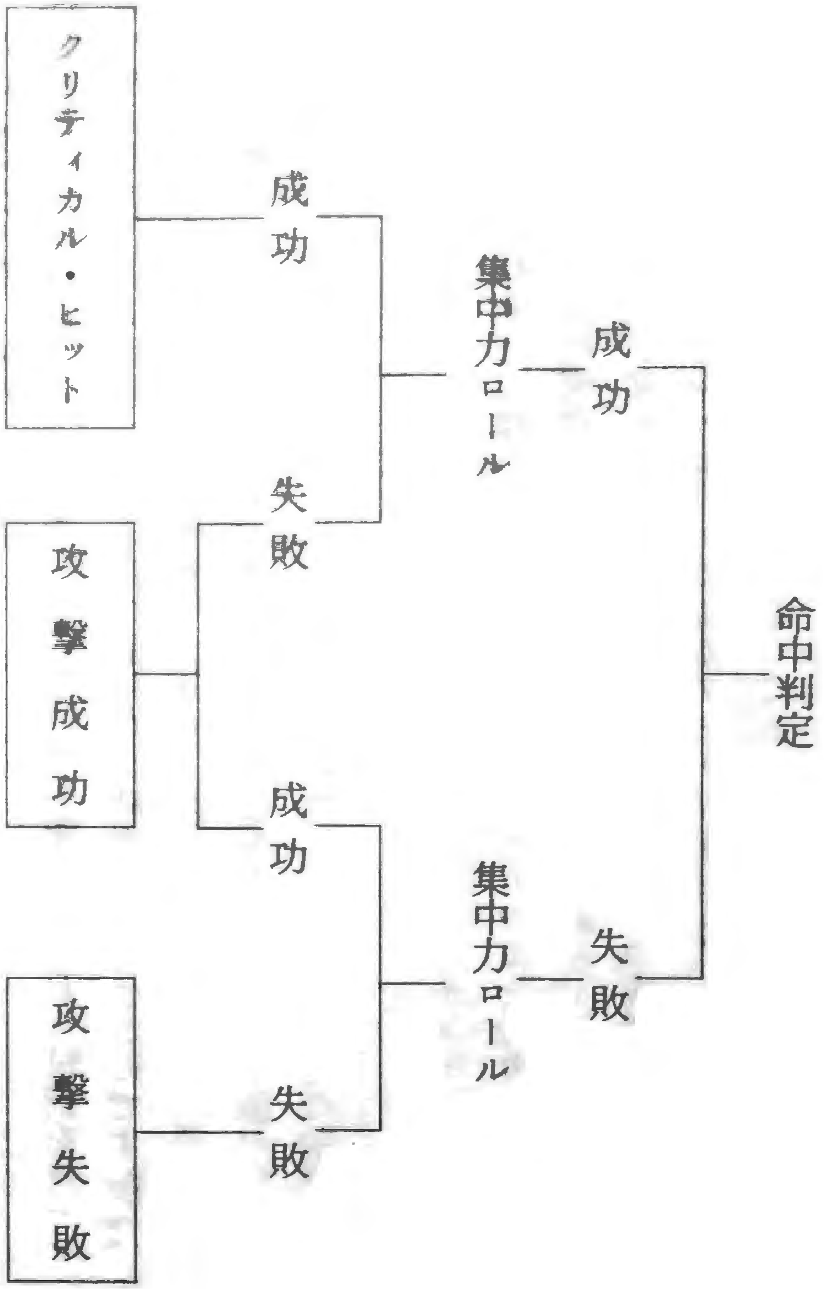
1．集中力ロールによるクリティカル・ヒット

　ロードス島戦記ＲＰＧでは、「集中力ロール」という行為が非常に重要な役割を持っています。一度、試みて失敗した行為を成功、それも決定的成功に結果変更できるのですから。そのいちばん顕著な例は、クリティカル・ヒットです。クリティカル・ヒットは、相手のアーマー値を鎧、魔法に問わず無効にしてしまう効果があります。もともと、アーマー値の低い相手に対しては、効果は薄いわけですが、アーマー値の高い強敵になればなるほどその効果には絶大なものがあります。

　基本ルールでは命中判定（すなわち、戦闘スキルをもちいたスキル・チェック）時に集中力ロールを試み、それに成功した場合にはかならずクリティカル・ヒットとなります。ですが、本書では命中判定を行ない、それに成功したあとで集中力ロールを試み、それに成功しなければクリティカル・ヒットとはなりません。攻撃失敗後の集中力ロールの成功は、ただの命中判定の成功であり、相手にクリティカル・ヒットによるダメージを与えることはできないのです。

　同時に、命中判定前に集中力を試みる旨を宣言し、これに成功してもふつうの命中として扱います。ですから、このルールを採用したならば、集中力ロールは命中判定後に行なうほうが得策であり、プレイヤーにその事実を伝えるべきです。命中判定を行なう前に集中力ロールを

●クリティカル・ヒット発生シークエンス



試みても、クリティカル・ヒットが出る確率を0にしてしまうだけなのですから。
なお、スキル・チェックの基本は、Ｄ１００を振って10以下の目が出れば自動的成功、91以上の目は自動的失敗となっています。命中判定時に1の目を得た場合には、戦闘スキルと相手の防御スキル（力）との差がいかなるものであろうとも（たとえ、マイナスであったとしても）かならずクリティカル・ヒットとなります。
また、本書においては、この法則は命中判定以外のスキル・チェックの場合でも同様に扱います。もっとも、戦闘スキル以外で決定的成功を必要とする状況は滅多にありませんので、本書に収録されたリプレイではこういった状況はまったく起こっていません。

2・キャラクター同士のイニシアティブの決定

本書では、敵が山賊や海賊といった人間である場合、モンスターのように固定のイニシアティブ値を設定せず、ゲームマスターとプレイヤーの代表がＤ10を振りあうことで、イニシアティブ判定を行なっています。Ｄ10を振りあい、ゲームマスターとプレイヤーのダイスの目を比較するのです。プレイヤーの目がゲームマスターの目以上だった場合は、プレイヤー・キャラクター側の先攻。ゲームマスターの目よりも少ない場合は、ゲームマスター側の先攻になります。

3・戦闘の手順

本書では戦闘の手順は次のように行なうことを基準としています。もっとも、現実にプレイする場合には、ここまで厳密にする必要はないと思います。本書でも、以下に記述された手順のとおりに戦闘が解決された例はまったくといってありません。ですが、基準を明確にしておくことは、問題が起こった場合、ゲームマスターがその問題を解決するための目安になるものです。厳密に戦闘を行ないたい人には、この選択ルールを使用してください。

①行動宣言
②魔法使用
③飛び道具使用
④接近戦
⑤移動
⑥待機者行動

①行動宣言……そのラウンドに何をするかの行動を宣言する順番です。
②魔法使用……魔法使いたちが魔法を使用する順番です。
③飛び道具使用……ボウやクロスボウなど、飛び道具を使って攻撃をする順番です。

④接近戦……現在、隣接状態にある者が相手を攻撃する順番です。
⑤移動……移動の順番です。移動攻撃もこの順番で行ないます。
⑥待機者行動……仲間の行動後に自らの行動を決したいと思った場合には、この順番で行動します。また、自らの宣言した行為が仲間の行動によって無駄になるなどして、変更をした場合も、この順番で行動を行ないます。

以上の①～⑥までをまず先攻側が行動し、終了後、今度は同じ手順を後攻側が行ないます。

4・飛び道具の使用

基本ルールでは、飛び道具は接近戦とは異なり、攻撃できる回数はキャラクターのレベルにかかわらず1回だけと規定されています。また、命中しても、基本のダメージにダメージ・ボーナスを加えることができません。しかし、飛び道具が恐ろしい武器であることは、現実の歴史が示すとおりです。そこで、本書では本文でも述べたとおり、攻撃回数も接近戦の場合と同様に扱い、またダメージ・ボーナスを加えることも許可しています。ただし、クロスボウだけは、武器としての特徴を出すため、1ラウンドに1回だけしか攻撃できないものとします。また、本書で登場した固定式の大型クロスボウであるバリスタは、2ラウンドに1回の攻撃しかできません。これは持ち運

びができる武器ではないので、プレイヤー・キャラクターが使用することはまずないでしょう。
バリスタは発射準備に時間がかかるかわりに、恐るべき破壊力を持ち、射程が通常のクロスボウの倍の200メートルあります。

5・魔法の使用可能範囲

基本ルールにおいては、魔法の使用可能範囲は「目に見える範囲」でした。しかし、これではあまりにも曖昧なので、本書ではクロスボウやボウと同じく100メートルと使用可能範囲を限定しました。この距離内でも障害物によって視線を遮られている場合には、魔法をかけることはできません。閉じた扉の向こう側に〈ファイアボール〉をかけるなど、とんでもないことなのです。

6・集中力ロールによる抵抗力の減少

本書では魔法使用時に集中力ロールを試み、これに成功した場合、相手の抵抗力を減少させることを認めています。減少させることのできる抵抗力は、本書では魔法使いのレベルに関係なく、半分としていましたが、このプレイの後、レベルが高い魔法使いほど相手に魔法をかけやすくするべきだとの意見が出て、「集中力ロールを試みる魔法使いのレベル×5%」を相手の抵抗力から減少させることができるものとさらに変更しました。集中力ロールに失敗したと

きは、もちろん、相手の抵抗力に変化はありません。また、もとから１００％の抵抗力を持っているモンスターは魔法が効かないという特殊能力を持っているものです。ですから、こういったモンスターに対してはいかに集中力ロールを用いようと、相手の抵抗をうちやぶることはできません。

あとがき

またまた、ずいぶんと遅らせてしまいましたが、ようやく完成しました。プレイをしてからすでに数か月がたち、僕の頭の中からプレイをしたときの印象が薄れつつある中、なんとか記憶を掘りおこし、そしてテープを繰り返し聞きながら、まとめたのが本書、リプレイ版ロードス島戦記IIです。

小説とは違い、RPGの場合はストーリーがどこにいくかゲームマスターには予想もつかないのがふつうです。それがRPGの面白さのひとつであり、醍醐味でもあるのですが、本書のようにRPGのリプレイを一冊の本にまとめようという場合には、これは大きな問題です。本書を読みかえしてみると、GM（すなわち僕）が何かとしゃべりすぎているのが引っ掛かります。ま、僕は沈黙に耐えられない性格なので、いつもこんなものなのですが、それにしてもプレイヤー・キャラクターたちを自分が用意したシナリオに誘導するため介入をしすぎているんじゃないかと反省したりもしています。本来のRPGはもっとプレイヤーまかせにするべきで、ゲームマスターはプレイヤーの行動に忠実な結果を伝えるだけのレフリーであるべきだという気もします。ですが、キャンペーンとして一冊の本にしなければいけないという使命感のため、

過剰に介入せざるをえなかったんだと、ご了解ください。

本書は第一巻目もそうですが、すでに発表されている作品を原作としてプレイしたものです。こういうRPGは、『ストームブリンガー』や『ワースブレイド』を例にあげるまでもなく、一般的なものです。ただ、本書の場合違うのは、原作になっているのが小説や映画やアニメではなく、一度プレイしたRPGのリプレイであるということでしょう。つまり、一九八七年の『月刊コンプティーク』6月号から14回に亘って連載された「ロードス島戦記II」が、本書の原作ともいうべきなのです。「支配の王錫」と黒騎士アシュラムに関するエピソードは、小説版のロードス島戦記第三巻、第四巻でも著されています。しかし、この二冊と本書の内容があまり似ていないのは、双方を読んでいただいた方にはあきらかでしょう。一度、RPGとしてプレイされたものを原作として、もう一度プレイしなおされたRPGのキャンペーン、それをリプレイとしてまとめたのが本書というわけです。おかしいといえばおかしな話ですが、RPGが小説やマンガといったエンタテーメントに肩を並べるようなメディアになってきた証のようにも思え、なんとなく嬉しくもあります。

このロードス島戦記が連載されて以後、いろいろな雑誌でRPGのリプレイが掲載され、また単行本として出版されています。僕たちはリプレイの元祖を堂々と名乗ることができますので、これも誇りに思っています。もちろん、RPGという楽しいメディアを、一般の人に広めるうえで、大きな役割を果たしたことが誇りなのです。そして、今やRPGはブームになって

いると言われています。本書をお読みの方でも、RPGの経験者はたくさんいることでしょう(最初にRPGの紹介をはじめたころを思うと、信じられないような現実です)。こういったRPGの経験者の中には、自分たちのプレイと本書とがあまりにも違うことを疑問に思っている方もおられるのではないでしょうか? 結論から言うならば、僕たちのRPGのプレイは一般とそんなに大きな違いがありません。ただ、雑談などの不要な部分を削ったり、プレイヤーやゲームマスターの会話文にすこし手を加えて文章として読みやすいものとして変更している結果、違いが生じているのだと理解してください。それに、僕は小説ふうの描写をあらかじめ用意しておいて、それを棒読みするという裏技をよく使います。これだとアドリブが下手(へた)なゲームマスターでもうまくゲームを盛りあげることができますし(実際、僕はアドリブがそんなにうまいわけではありません)、リプレイにまとめるときはもともと書き言葉として用意されているため、本書のように文章として持ってきても、違和感がないのです。それから、僕たちは関西の人間なので方言もずいぶん使っていますが、これも全国の人に読んでもらう本だと、できるかぎり標準語に直しています。

ただ、あまりにも文章として読みやすくしすぎると、RPGの面白(おもしろ)さのひとつであるライブ感覚(臨場感と言ってもいいでしょう)が弱くなってきます。だから、僕たちのあいだだけでしか通じないような言葉もそのまま載(の)せている場合があります。その端的な例はダメージを与えた場合です。こんな場合、僕たちは「1回命中の、ダメージが6発」というような言い方を

よくします。正確に言えば、「1回命中して、ダメージは6点」と言うべきなのですが、これでは僕たちのプレイぶりを正確に伝えることにはならないし、しかも言い方が真面目すぎて面白みに欠ける。それで、ダメージは1発、2発というようにやや下品とも思える数え方をそのまま掲載しているのです。

とはいえ、他人が読んでいてさっぱり意味が分からないと指摘された場合には、さすがに変更しています。たとえば、「アーマーを抜けた」とか「ダメージがいった（きた）」、「クリット！」などなどです。また、僕たちが最初にRPGをはじめたときには、国産のRPGなどなかったため、ゲーム用語がついつい英語で頭に入りこんでしまっているという弊害があり、それが出ることもあります。たとえば、防御スキル（力）のことを「デフ（ディフェンス）」と言ってしまったりするわけです。「デフは？」では、何のことやらさっぱり分かりませんので、この辺りは修正せざるをえないのです。「三つ子の魂、百までも」といったところですが、一度身についてしまった口癖はなかなか直らないものです。先日、あるイベントで一般のファンを相手にロードス島戦記RPGをプレイしたのですが、この時も「デフはいくつ？」と尋ねて、はぁ、というような顔をされてしまいました。

ま、そんなこんなでいろいろと苦労もあるのですが、この仕事はまず仲間と一緒にRPGが出来るということが保証されているので、楽しみでもあります。しかし、楽しみが最初にあって、その後は……というのが悲しい。

最後に、本書に付録として掲載されている「帰らずの森のフェアリー」について、若干(じゃっかん)の説明を加えさせていただきます。これはもともと社会思想社の雑誌『ウォーロック』誌14号に掲載されたものを転載したものです。これを雑誌に発表したのは、まだ僕がサラリーマンだったころで、ずいぶん懐かしい感じがします。ロードス島はノービスの街(まち)を舞台に、「トンネルズ&トロールズ」をシステムとして、リプレイとしてまとめたのです。今回、本書に掲載するにあたって、それを快く承知していただきました社会思想社の田中[illegible]人氏に、この場を借りてお礼もうしあげます。

水野　良

RPGリプレイ

ロードス島戦記 II

原案＝安田均

作＝水野良とグループSNE

角川文庫 8055

平成二年十月一日　初版発行
平成三年十一月三十日　四版発行

発行者――角川春樹

発行所――株式会社角川書店
東京都千代田区富士見二―十三―三
電話　編集部(〇三)三八一七―八四五一
営業部(〇三)三八一七―八五二一
〒一〇二　振替東京③一九五二〇八

印刷所――暁印刷　製本所――大谷製本

装幀者――杉浦康平

本書の無断複写・複製・転載を禁じます。
落丁・乱丁本はご面倒でも小社通信販売課宛にお送りください。送料は小社負担でお取り替えいたします。

定価はカバーに明記してあります。

©Printed in Japan

ISBN4-04-460406-1　C0193

角川文庫発刊に際して

角川源義

第二次世界大戦の敗北は、軍事力の敗北であった以上に、私たちの若い文化力の敗退であった。私たちの文化が戦争に対して如何に無力であり、単なるあだ花に過ぎなかったかを、私たちは身を以て体験し痛感した。西洋近代文化の摂取にとって、明治以後八十年の歳月は決して短かすぎたとは言えない。にもかかわらず、近代文化の伝統を確立し、自由な批判と柔軟な良識に富む文化層として自らを形成することに私たちは失敗して来た。そしてこれは、各層への文化の普及滲透を任務とする出版人の責任でもあった。

一九四五年以来、私たちは再び振出しに戻り、第一歩から踏み出すことを余儀なくされた。これは大きな不幸ではあるが、反面、これまでの混沌・未熟・歪曲の中にあった我が国の文化に秩序と確たる基礎を齎らすためには絶好の機会でもある。角川書店は、このような祖国の文化的危機にあたり、微力をも顧みず再建の礎石たるべき抱負と決意とをもって出発したが、ここに創立以来の念願を果すべく角川文庫を発刊する。これまで刊行されたあらゆる全集叢書文庫類の長所と短所とを検討し、古今東西の不朽の典籍を、良心的編集のもとに、廉価に、そして書架にふさわしい美本として、多くのひとびとに提供しようとする。しかし私たちは徒らに百科全書的な知識のジレッタントを作ることを目的とせず、あくまで祖国の文化に秩序と再建への道を示し、この文庫を角川書店の栄ある事業として、今後永久に継続発展せしめ、学芸と教養との殿堂として大成せんことを期したい。多くの読書子の愛情ある忠言と支持とによって、この希望と抱負とを完遂せしめられんことを願う。

一九四九年五月三日

SNEAKER BUNKO

ファンタジーから恋愛まで
夢と感動の青春ノベル

スニーカー文庫

いつも「スニーカー文庫」を
ご愛読いただきありがとうございます。
今回の作品はいかがでしたか?
ぜひ、ご感想をお送りください。

＊＊＊

〈ファンレターのあて先〉
〒113 東京都文京区本郷5-24-5
角川書店　編集部気付
「水野良先生」係

①「集結！」

聖エルザに転校してきたミホを待っていたのは　学園を狙う正体不明の敵の攻撃だった…。

②「激動！」

学園を守ろうと、聖エルザクルセイダーズの必死の抗戦が始まった。しかし、執拗に迫る敵は…。

③「聖戦！」

いよいよ決戦の時がきた。全校をまきこんでの大バトル!!　聖エルザクルセイダーズ三部作完結!!

④「乱入！」

ユーモアたっぷり、スリル満点!!　チクリンと、姫、オトシマエの出逢いを描く、シリーズ序章。

聖（セント）エルザクルセイダーズ
①〜④巻
松枝蔵人（まつかえくろうど）
学園に魔の手が迫る!!
ミホたちの運命は…。
新感覚学園AVGノベル
ついに登場!!
スニーカー文庫
SNEAKER BUNKO

❶神々の巫子たち

賞金稼ぎヴァルスがふとしたことでディガンの魔石を手に入れたとき、ガデュリンの運命が変わった。

❷リューンの伝説

大魔導師タオ・ホーとともに〈壁の島〉に向かった、商人ロッカの目の前に現われたものは？

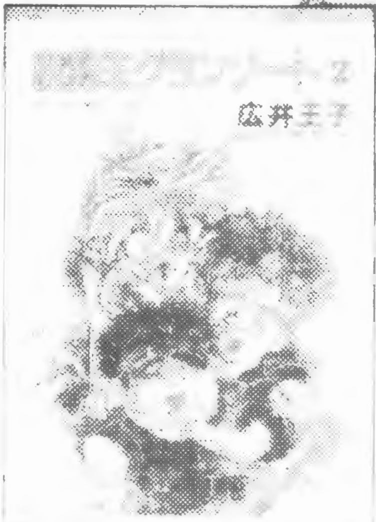
大いなる運命を秘めて
宇宙を渡る惑星ガデュリンに
秘められた謎に挑む
タオ・ホーたちの冒険

❸ガデュリン計画

地球人の宇宙船が不時着したとき、ついに恐るべき「ガデュリン計画」は発動した。

自航惑星ガデュリン
惑星の奥深く、秘かに進む
大計画が目覚めたとき、
人々は戦慄した。
第一部
全3巻完結!!
羅門祐人（らもんゆうと）
イラスト/米田仁士
スニーカー文庫
SNEAKER BUNKO

光の三戦士



強敵の出現にやられそうになった大地は一人の少年に助けられた。もう一人の魔動戦士ガスだ。

月に闇の世界を復活しようとする邪動族と戦う、大地たち魔動戦士の大活躍！

笑ってグッバイ

ついにそろった3人の魔動戦士の前に現われた、邪動族の祭司アグラマント。いよいよ最後の決戦だ！

天外魔境（てんがいまきょう）
FAR EAST OF EDEN

原作/P・H・チャダ
編訳/あだちひろし

イラスト/辻野寅次郎

ジパングに魔の嵐が!! ガマ族の少年、自来也の大冒険が始まる。PCエンジン人気RPGの小説化。

魔神英雄伝ワタル
ANOTHER STEP

広井王子
&レッドカンパニー

イラスト/松下浩美

時間王子がさらわれた。創界山が危ない。救世主ワタルは呼び声に応えて、もう一度龍神丸にのった。

スニーカー文庫
SNEAKER BUNKO

魔動王(マドーキング)グランゾード

全3巻完結!!
—広井王子&レッドカンパニー—

邪動族の思うとおりにはさせないぞ。おれたち魔動戦士と魔動王グランゾードの勇姿を見よ！

イラスト／芦田豊雄

アグラマントの罠(わな)

福引で月旅行を当てた大地。春休みに月へでかけたら、とんでもない事件に巻きこまれた。

スニーカー文庫
SNEAKER BUNKO

⑥故郷

諸事多難!!ルナの故郷リムズベルにつぎつぎに奇妙な連中が出没！

⑦風雲

リル救出に向かったルナの前に大蛸魔獣出現！再び波乱の第7弾。

⑧南方

忍び寄る無色透明の暗殺者！ルナはミル・ユードを護れるか？

魔獣戦士ルナ・ヴァルガー

①誕生

魔獣の頭部に合体してしまった公女ルナ。こいつは…力だわ！

奇想天外の大構想で展開する驚天動地の物語。

①～⑧巻発売中

秋津透

②放浪

港町を脱出した3人は魔道都市へ。しかし、獣人たちがリルを誘拐！

③決戦

ルナ率いる混成部隊は黒蛇魔獣にとどめをさすために再び獣人谷へ！

④激闘

魔道都市壊滅の危機！百年ぶりに出現した邪悪な魔道士の目的は？

⑤探索

重大な危機を迎えた魔道都市。死の魔獣とルナの宿命の大勝負!!

王女メルの瞳が燃え、
その叫びがナイル河に
響きわたるとき、
古代エジプトの歴史が
静かに動きだす。
聖刻の書
全5巻完結!!
わたなべゆうじ
渡邊由自
イラスト/真鍋譲治

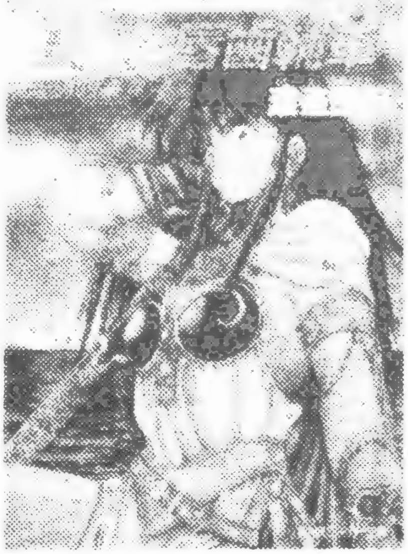
聖刻の書①「燃える瞳のメル」

平和な日々を送る王女メルに迫る黒い陰。燃えろ、目覚めよメル！

聖刻の書③「裏切りの首飾り」

シバからアン・テスへ向かうメル行く手には女魔術師の陰謀が・・

聖刻の書④「遥かな香歯輪車」



ギ[illegible]トへ凱旋したメルを待ち受けていたのは、弟の謀反の噂だった。

メルは父の仇を討ち、
『三種の神器』を取り戻せるか？
ファン待望の
冒険歴史物語シリーズ、
続々登場！

聖刻の書②「億の顔の狂戦士」

鉄仮面の戦士と獅子グリーンを引き連れてシバへ旅立つメル・・・

聖刻の書⑤「不毛の地の予感」

三種の神器を取り戻すため、苛烈王ガァープと最後の決戦!!感動の完結編。

スニーカー文庫
SNEAKER BUNKO

Fortune Quest

フォーチュン・クエスト1・2

RPGエッセンス満載の
スーパーライトファンタジー！
わたしはパステル、
17才の女の子。
マッパーだけど
少々方向音痴なんだ。

深沢美潮
イラスト／迎 夏生

❶世にも幸せな冒険者たち

全員初心者(!?)のパーティが、ひょんなことからどえらいダンジョンに入るはめになっちゃって!!

❷忘れられた村の忘れられたスープ(上)

冒険者カードを書きかえにエベリンに出かけたパーティ。ところがまたまた大変な事件に……

スニーカー文庫
SNEAKER BUNKO